



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA



TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO/ A EN
PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA

TEMA:

S- LEARNING Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA TEODORO ALVARADO GARAICOA, PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2023 – MARZO 2024.

AUTOR:

CAMPOS MANCILLA ZULY JAZMÍN
RIOS LUCAS JENNIFER LISSETTE

TUTORA:

Msc. PARREÑO SÁNCHEZ JOHANA DEL CARMEN
BABAHOYO – LOS RIOS - ECUADOR

2023

Dedicatoria

Dedicamos con mucho cariño a nuestros padres, quienes nos han brindado su amor incondicional, apoyo y sabiduría a lo largo de este viaje académico. A mi familia, por su constante aliento y comprensión. A mis amigos, por sus risas, ánimo y paciencia. A mis profesores, por su guía y conocimiento impartido. A todos aquellos que de alguna manera contribuyeron a este logro, ¡gracias.

Jennifer y Zuly

Agradecimiento

Agradecemos en primer lugar a Dios, por habernos permitido culminar nuestros estudios con éxito, a nuestros Padres y Esposos e Hijos que con su amor y trabajo nos apoyaron en todo momento para lograr ser una profesional de calidad. También agradecemos a nuestra tutora la Master Johana Parreño por su acertada guía en el trascurso de nuestro proyecto para que todo nos salga perfecto, siempre agradecida con nuestras familias y amigos por su paciencia y comprensión durante todo este proceso sus palabras de aliento han sido un gran impulso para nosotras.

Jennifer y Zuly

Dedicatoria.....	ii
Índice de tablas.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
1.1 Contextualización del Problema	1
<i>1.1.1. Contexto Internacional</i>	<i>2</i>
<i>1.1.2. Contexto Nacional.....</i>	<i>3</i>
<i>1.1.3. Contexto Local.....</i>	<i>3</i>
1.2 Planteamiento del Problema	4
1.3 Justificación	4
1.4 Objetivos	6
1.4.1 Objetivo general	6
1.4.2 Objetivos específicos	6
1.5 Formulación de Hipótesis	6
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	7
2.1. Antecedentes.....	7
2.2. Bases Teóricas.....	9
2.2.1. S-Learning.....	9
2.2.2. Plataformas virtuales educativas	11
2.2.3. Recursos tecnológicos educativos.....	12
2.2.4. Habilidades digitales	13
2.2.5. Aprendizaje.....	15
2.2.6. Tipos de aprendizaje.....	16
2.2.7. Proceso de aprendizaje	17
2.2.8. Metodologías activas	18
2.2.9. Teoría del aprendizaje Social	19
2.2.10. Teoría del aprendizaje con tecnología	20
2.2.11. Tipo de redes sociales en el aprendizaje.....	21
2.2.12. Análisis de las utilidades del S-learning en el aprendizaje basado en la red social Edmodo.....	24
CAPÍTULO III. Metodología.....	26
3.1. Tipo y diseño de Investigación.....	26
3.2. Operacionalización de las variables.....	28
Tabla 1. Operacionalización de las variables.....	28
3.3. Población y muestra de la Investigación	30

3.3.1. Población	30
Tabla 2. Población.....	30
3.3.2. Muestra	30
3.4. Técnicas de Recolección de datos e Instrumentos	31
3.4.1. Técnicas	31
3.4.2. Instrumentos	32
3.5. Procedimientos de datos	32
3.6. Aspectos Éticos	32
CAPÍTULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN	33
4.1. Resultados	33
Tabla. 3. Uso de plataformas educativas por los docentes.....	33
Gráfico 1. <i>Uso de plataformas educativas por los docentes</i>	33
Tabla. 4. Uso de redes sociales en el aprendizaje.....	34
Gráfico 2. Uso de redes sociales en el aprendizaje.....	34
Tabla. 5. Uso de recursos tecnológicos para la realización de tareas.....	35
Gráfico 3. Uso de recursos tecnológicos para la realización de tareas.....	35
Tabla. 6. Uso de recursos tecnológicos por parte de los docentes.....	36
Gráfico 4. Uso de recursos tecnológicos por parte de los docentes.....	36
Tabla. 7. Estrategias innovadoras en el desarrollo de habilidades digitales.....	37
Gráfico 5. Estrategias innovadoras en el desarrollo de habilidades digitales.....	37
Tabla. 8. S-Learning, para el fortalecimiento de aprendizajes.....	38
Gráfico 6. S-Learning, para el fortalecimiento de aprendizajes.....	38
Tabla. 9. Descripción del desarrollo de aprendizajes.....	39
Gráfico 7. Descripción del desarrollo de aprendizajes.....	39
Tabla. 10. Cumplimiento adecuado del rol de estudiantes y docentes en el aprendizaje.....	40
Gráfico 8. Cumplimiento adecuado del rol de estudiantes y docentes en el aprendizaje.....	40
Tabla. 11. La metodología del docente motiva a los estudiantes.....	41
Gráfico 9. La metodología del docente motiva a los estudiantes.....	41
Tabla. 12. El trabajo en equipo ayuda a fortalecer el proceso de aprendizaje.....	42
Gráfico 10. El trabajo en equipo ayuda a fortalecer el proceso de aprendizaje.....	42
4.2. Discusión	43
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	45

Índice de tablas

Tabla 1. Operacionalización de las variables.	28
Tabla 2. Población.	30
Tabla. 3. Uso de plataformas educativas por los docentes.	33
Tabla. 4. Uso de redes sociales en el aprendizaje.....	34
Tabla. 5. Uso de recursos tecnológicos para la realización de tareas.....	35
Tabla. 6. Uso de recursos tecnológicos por parte de los docentes.....	36
Tabla. 7. Estrategias innovadoras en el desarrollo de habilidades digitales.....	37
Tabla. 8. S-Learning, para el fortalecimiento de aprendizajes.	38
Tabla. 9. Descripción del desarrollo de aprendizajes.	39
Tabla. 10. Cumplimiento adecuado del rol de estudiantes y docentes en el aprendizaje. ...	40
Tabla. 11. La metodología del docente motiva a los estudiantes.	41
Tabla. 12. El trabajo en equipo ayuda a fortalecer el proceso de aprendizaje.....	42

Resumen

La investigación sobre el S-Learning en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato en Informática de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa, periodo académico octubre 2023 – marzo 2024, es una investigación enmarcada en la línea de la innovación de la sociedad actual. La investigación busca determinar los aportes significativos que estas modernas plataformas pueden generar hacia el fortalecimiento y mejoras del aprendizaje. Se sustenta la misma en literatura científica para esto se ha recurrido a libros, artículos científicos, tesis y demás estudios teóricos que permiten comprender el tema. Los tipos de investigación aplicados son: descriptiva, explicativa y exploratoria; basada en el enfoque mixto y que para la recolección de información se aplicó la técnica de la encuestas, la cual se aplicó a una muestra de 85 estudiantes a través de la utilización de un cuestionario con diez preguntas, de donde se obtuvo como resultados el conocimiento de que los docentes no hacen uso de estos tipos de plataformas en el proceso de aprendizaje como parte de sus metodologías de enseñanza; a pesar, de que los estudiantes hacen uso diariamente y sin guía adecuada en el desarrollo de sus tareas y compartiendo información con sus compañeros. Se plantea el uso de este tipo de plataformas como el Facebook, el whatsapp y el edmodo, pero con una orientación y guía ética en la práctica educativa.

Palabras claves: S-Learning, aprendizaje, plataformas educativas.

Abstract

The research on S-Learning in the learning of high school students in Computer Science at the Teodoro Alvarado Garaicoa Educational Unit, academic period October 2023 – March 2024, is a research framed in the line of innovation in today's society. The research seeks to determine the significant contributions that these modern platforms can generate towards strengthening and improving learning. It is based on scientific literature. For this, books, scientific articles, these and other theoretical studies have been used to understand the topic. The types of research applied are: descriptive, explanatory and exploratory; based on the mixed approach and that the survey technique was applied to collect information, which was applied to a sample of 85 students through the use of a questionnaire with ten questions, from which the knowledge was obtained as results. that teachers do not use these types of platforms in the learning process as part of their teaching methodologies; despite the fact that students use it daily and without adequate guidance in the development of their tasks and sharing information with their classmates. The use of this type of platforms such as Facebook, WhatsApp and Edmodo is proposed, but with an orientation and ethical guide in educational practice.

Keywords: S-Learning, learning, educational platforms.

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje social o S-Learning tiene aplicaciones en diversos contextos, desde el aula hasta el ámbito laboral. En el ámbito educativo, se destaca la importancia de fomentar la colaboración, proporcionar modelos a seguir positivos y crear entornos que apoyan al desarrollo de un aprendizaje efectivo. Es una metodología educativa moderna, que se basa en la idea de que el aprendizaje no solo ocurre de manera individual a través de la instrucción directa, sino también mediante la observación y la interacción social. El S-Learning integra la tecnología de manera inteligente en el proceso educativo, aprovechando las herramientas digitales para personalizar la experiencia de aprendizaje de cada estudiante. Este enfoque se centra en la adaptabilidad, la interactividad y la conectividad, permitiendo a los estudiantes aprender de manera más efectiva y significativa.

En la presente investigación se hace un estudio de cómo esta innovadora metodología del S-Learning beneficia al aprendizaje; por ello, el objetivo de la misma es determinar la influencia del S-Learning en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato en Informática de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa, periodo académico octubre 2023 – marzo 2024. La investigación utilizará una metodología con enfoque mixto. La recolección de datos se realizará a través de encuestas, aplicados a estudiantes de bachillerato, para luego describir, analizar e interpretar la información obtenida. Se aplicará también el diseño documental, descriptiva, explicativa y exploratoria ya que recurre a literatura y medio bibliográficos para la comprensión del tema, explora el objeto de estudio y explica y describe los hallazgos encontrados.

1.1 Contextualización del Problema

La contextualización consiste en plantear la realidad problemática, es manifestar el conjunto de hechos que afectan a la variable que contiene al problema (variable dependiente), se debe referenciar esa situación a nivel internacional, luego a nivel nacional y finalmente a nivel regional o local, para aterrizar en el problema propio de la población de estudio. Esta descripción debe respaldarse con fuentes de información

validas como noticias, boletines, informes, magazines, blogs oficiales y otras fuentes confiables de verificación.

El aprendizaje social, también conocido como S-Learning, se ha convertido en un enfoque relevante en la educación moderna, especialmente en el nivel de bachillerato. Esta metodología de enseñanza se centra en la interacción social, la colaboración y el intercambio de conocimientos entre los estudiantes, utilizando herramientas y plataformas digitales sociales, al alcance y usadas por los jóvenes diariamente para motivar su interés por el aprendizaje y la facilidad de su interacción y conectividad.

La inclusión del S-Learning diversifica las estrategias pedagógicas, permitiendo a los educadores adaptarse a estilos de aprendizaje variados y motivar a los estudiantes de bachillerato de manera más efectiva. Sin embargo, a pesar de sus ventajas potenciales, existen desafíos significativos que requieren sean analizadas y por ende el desarrollo de la presente investigación que se realiza para comprender y abordar adecuadamente su uso en el proceso educativo.

Por otra parte, aunque las herramientas digitales son fundamentales para el S-Learning, algunos estudiantes de bachillerato pueden enfrentar limitaciones en el acceso a dispositivos o conexión a internet. Esta brecha tecnológica puede resultar en una desconexión digital, donde ciertos estudiantes se ven excluidos de las experiencias de aprendizaje colaborativo en línea. De allí su importancia por superar estas limitaciones y dar el uso adecuado de estas tecnologías para fortalecer y potenciar aprendizajes.

La investigación se realiza en la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa, del cantón Alfredo Baquerizo Moreno, dirigido hacia los estudiantes de primero segundo y tercero de bachillerato en el área de informática en el periodo académico octubre 2023 – marzo 2024.

1.1.1. Contexto Internacional

Se realiza una revisión a estudios internacionales y se determina en una investigación efectuada en España, en donde se realiza un análisis de como las plataformas virtuales sociales como Facebook, whatsapp, foros, ayudan al fortalecimiento de aprendizajes.

Durante esta experiencia, se puso en marcha una metodología activa entre alumnado, formando grupos de trabajo para la resolución de tareas utilizando herramientas y aplicaciones web y abriendo espacios para la interacción a través de entornos virtuales colaborativos con distintas redes sociales, en donde estas herramientas, generaron en los alumnos para empoderamiento de los conocimientos de los estudiantes y por ende el logro de objetivos de aprendizaje por parte de los docentes. (Díaz Lázaro, 2020, pp. 13,46).

1.1.2. Contexto Nacional

S-learning es una metodología que se basa en el uso de este tipo de plataformas o redes sociales para el aprendizaje, por lo tanto, en el contexto nacional un estudio efectuado en Manabí-Portoviejo, exponen que las redes sociales contribuyen en el aprendizaje de los estudiantes dado que, aunque se la realiza en un ambiente informal se puede difundir contenido didáctico e interactivo fomentando así el interés por parte de los estudiantes, tanto para generar contenido o participar en las diversas actividades planteadas. Estos tipos de recursos requieren de la participación constante tanto: del docente como del estudiante para fomentar el aprendizaje autónomo. (Ruiz Llor, 2021, p. 6).

1.1.3. Contexto Local.

En el contexto local, en Babahoyo se realiza un análisis hacia el uso de los distintos entornos virtuales, en donde el internet es el mejor medio para acceder información actualizada, eficaz e innovadora; ya que posibilita el acceso a las redes de comunicación, la interacción virtual entre los estudiantes y el acceso a información de primera mano, por ser una puerta directa al conocimiento. Las plataformas virtuales como el e-learning, al igual que las redes sociales WhatsApp y Facebook es una sugerencia oportuna e interesante que permite al estudiante realizar actividades sincrónicas de manera efectiva, generando un encuentro entre el docente y sus estudiantes en tiempo real, a través de las denominadas aulas virtuales. (Caicedo Jimenez y Ortega Tapia, 2022, pp. 75,76)

1.2 Planteamiento del Problema

¿Cómo el S-Learning influye en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato en Informática de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa, periodo académico octubre 2023 – marzo 2024?

1.3 Justificación

Los avances tecnológicos de hoy en día, y el internet nos envuelven en una globalización con tanta información a nuestro alcance; donde, a los estudiantes de bachillerato son un eje central del desarrollo social, de allí la importancia de entregar conocimientos en donde los jóvenes adquieran aprendizajes significativos. El social learning es un aprendizaje social en que se perfecciona el aprendizaje a distancia a través de medios y redes sociales. Esto significa que, por medio del intercambio de conocimientos y perspectivas, las personas aprenden más rápido y mejor, además, el proceso de retención de la información se vuelve más efectivo. (García, 2024, p. 1)

La investigación sobre el S-Learning en aprendizaje de los estudiantes, se desarrolla con el propósito de lograr que los estudiantes de bachillerato adquieran conocimientos más efectivos y significativos, puesto que esta metodología va a permitir una mayor personalización del proceso educativo, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes de bachillerato y facilitando un enfoque más centrado en el estudiante. La inclusión del S-Learning diversifica las estrategias pedagógicas, permitiendo a los educadores adaptarse a estilos de aprendizaje variados y motivar a los estudiantes de bachillerato de manera más efectiva.

El aprendizaje social o S-Learning, es un proceso comportamental-cognitivo que tiene como principal característica la transmisión de habilidades, conocimientos e información entre los animales y que está ligado evolutiva y ontogenéticamente a la transmisión cultural de las personas. (Ojeda Martinez et al., 2019)

La presente investigación se enfocará en el estudio de la influencia del S-learning en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa, ya que, debido a la escasez de conocimiento sobre la utilización de

estas plataformas tecnológicas sociales. dentro del proceso educativo. Se considera importante incluir como metodología el S-Learning, pues este permite la incorporación de elementos sociales y colaborativos en el aprendizaje lo cual aumentaría la motivación y el compromiso y la interacción entre compañeros y la aplicación práctica de conocimientos en contextos sociales pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo y significativo.

Ante lo descrito, el proyecto tiene su aporte teórico, fundamentado en la literatura y demás estudios previos que se revisarán y que constituirán principios y soporte que amplían el conocimiento científico del docentes y alumno, acercándolos a sociedad actual y al adecuado uso de tecnología, formando al estudiante competencias digitales y el desarrollo reflexivo que aportan a un fortalecimiento cognitivo más eficiente.

Es también una investigación con aportes práctico; ya que, el alumno hará uso de estas nuevas e innovadoras tecnologías que integra el uso del S-Learning en el desarrollo de aprendizajes aún más significativos, esto debido a que esta metodología atiende las necesidades del alumno, su estilo de aprendizaje y lo ajusta al tiempo y espacio contribuyendo incluso a una retroalimentación y la ayuda de otros compañeros de esa forma el conocimiento es interiorizado de una forma más efectiva.

Incluir el S-Learning en el aprendizaje, permitirá atender las necesidades pedagógicas que el docente necesita para llegar con sus conceptos a todo los estudiantes, y que estos desarrollen sus capacidades analíticas y reflexivas; sus competencias digitales, e incluso valores incluso como: la colaboración, compañerismo, puntualidad y responsabilidad; esto representa entonces, su aporte social, pues estará dando solución a dichos problemas educativos, que tributen a una mejor calidad del proceso académico de la población seleccionada para el estudio

Es, por lo tanto, importante que los docentes y estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa, conozcan y hagan uso del S-learning en aprendizaje, la misma permitirá un desarrollo integral de los estudiantes en el contexto educativo, se alinea con la naturaleza social actual de los adolescentes, ofreciendo oportunidades para el aprendizaje entre pares y el perfeccionamiento de habilidades sociales.

Se considera entonces pertinente incluir el S-Learning en el desarrollo de aprendizajes de los estudiantes de bachillerato, la misma al ser una metodología de aprendizaje innovadora, fomenta la interacción y colaboración en entornos virtuales;

además que, motiva el interés por el nuevo conocimiento y permite un proceso de interaprendizaje dinámico interactivo, colaborativo y participativo

Considerado también al estudio factible, porque la misma surge de la necesidad de mejorar la calidad de aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa a través de recursos novedosos y acordes a la edad y entorno social de los alumnos; además de que, se tiene el apoyo de directivos, docentes, estudiantes y de familia al considerar una investigación novedosa e innovadora.

La investigación sobre la problemática del S-Learning en estudiantes de bachillerato es esencial para desarrollar estrategias efectivas. Beneficiando a estudiantes ya que a través del S-Learning, tendrán facilidad de acceso a una amplia gama de recursos educativos globales, enriqueciendo su aprendizaje con perspectivas internacionales y actualizaciones constantes. Esto contribuye a la formación de estudiantes más informados y con una mentalidad global.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Determinar la influencia del S-Learning en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato en Informática de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa, periodo académico octubre 2023 – marzo 2024.

1.4.2 Objetivos específicos

Describir los fundamentos teóricos de las utilidades del S-Learning y su uso en el aprendizaje.

Identificar el uso que los docentes hacen del S-Learning en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa.

Analizar aplicaciones utilizadas en la metodología S-Learning para fortalecer aprendizajes en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa.

1.5 Formulación de Hipótesis

El S-Learning influirá en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato en Informática de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa, periodo académico octubre 2023 – marzo 2024.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes.

El S-learning es considerada una metodología de aprendizaje activa, que comprende el uso de medios tecnológicos sociales al alcance de todo público, lo cual resulta beneficio para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes. A continuación, algunos autores mencionan sus beneficios, propósitos y utilidades en este campo educativo:

Herrera y Martin (2020), en su artículo de la Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas sobre “*Redes sociales y aprendizaje: aplicabilidad, beneficios y riesgos*”; explican, que las redes sociales contribuyen a la evolución en el ámbito de la educación, pues favorecen el aprendizaje y enriquecimiento de forma recíproca entre profesores y estudiantes, es decir, fomentan el aprendizaje colaborativo utilizando actividades que permiten la autoevaluación o meditación sobre los trabajos realizados. Los autores además argumentan, que es importante cuidar el control de que estas plataformas sean utilizadas con los fines educativos adecuados y se apliquen las medidas correctas de seguridad y privacidad para su uso. (p. 49)

Ante lo descrito por los autores se determina que este tipo de metodología incluye recursos tecnológicos modernos y alcance de todos los estudiantes el cual va a contribuir el desarrollo de las habilidades comunicativas y puede usarse como estrategia de aprendizaje por parte de los estudiantes y profesores, pues la mayor parte de ellos las utiliza diariamente sin beneficio específico. Si se les enseña a hacer un uso adecuado de estas, pueden incluirlas como parte de sus actividades académicas.

Un estudio realizado por Granados, Romero, Rengifo y Garcia (2020), en la Revista Venezolana de Gerencia “Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios”, menciona que la potenciación del uso de plataformas tecnológicas como el WhatsApp, redes sociales, Facebook, Google meet, classroom, la potenciación de salas de conferencia vía Zoom, uso de plataforma como las aulas virtuales entre otras tecnologías, llegan en la actualidad, desplegando bondades y beneficios, pero también marcando fuertes brechas tecnológicas en las sociedades del mundo. Estas tecnologías, se ponen al alcance de docentes - estudiantes para que de una u otra manera seas

utilizadas. Representan una nueva forma de desarrollar procesos de aprendizaje y propician cambios radicales en la forma de llevar las actividades del aula.

Estas plataformas están al alcance de la comunidad y por ende de los estudiantes, por tal razón es muy importante incluirlas en el proceso educativo y así obtener aprendizajes más significativos, incluso la retroalimentación y el apoyo para la comprensión de nuevos conceptos.

En un artículo científico de la Revista Andina del Ecuador, tema: "Enseñanza remota y redes sociales: estrategias y desafíos para conformar comunidades de aprendizaje" escrito por Salas (2021), quien afirma que las redes sociales utilizadas como comunidades de aprendizaje posibilitan el proceso de enseñanza remota al facilitar el acceso a la información y la interconectividad de sus usuarios de manera ubicua. A su vez, permiten acceder y distribuir contenidos de forma rápida, libre y con gran alcance. (p.41).

Los aportes del autor sustentan la investigación y afirman la viabilidad de incluir dentro del proceso educativo plataformas virtuales como las redes sociales ya que estas permitirán afianzar aprendizajes en los estudiantes, logrando en ellos autonomía y permitiendo la colaboración mutua entre compañeros.

Gonzales (2023), en la Revista Ciencia Latina, publica en su artículo sobre "Uso de las redes sociales y su influencia en el desarrollo educativo", menciona en su estudio que las redes sociales pueden facilitar la comunicación entre estudiantes y profesores, promover la colaboración, aumentar el acceso a los recursos educativos y fomentar el aprendizaje colaborativo. Además, las redes pueden ser una herramienta útil para la educación, ya que permiten la comunicación y colaboración entre estudiantes y profesores, el acceso a información y recursos educativos, y la creación de comunidades de aprendizaje. Estos medios tecnológicos, constituyen una herramienta metodológica para los docentes, porque alimentan su propia formación desde la práctica y participación en proyectos, además de ser un observador, seguidor y mediador de los trabajos de los alumnos. (p.579).

Lo descrito por el autor permite comprender que el aprendizaje social a través de plataformas sociales como las redes sociales pueden ofrecer diversos beneficios al proceso de aprendizaje, facilitan la colaboración y el trabajo en grupo. Los estudiantes pueden conectarse entre sí para discutir ideas, compartir recursos, y colaborar en proyectos, lo que fomenta un aprendizaje colaborativo. Permiten el acceso rápido a una amplia variedad de recursos educativos. Pueden ser utilizadas para compartir enlaces, artículos, videos, y otros materiales de aprendizaje, lo que amplía el acceso a información relevante que permite el fortalecimiento y retroalimentación de conocimientos.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. S-Learning

El S-learning o aprendizaje social tiende a perfeccionar la formación a distancia gracias a las redes sociales, con un objetivo: mejorar la comunicación entre los alumnos y los responsables pedagógicos, y optimizar los resultados de la formación. (Tellez, 2017).

La tecnología ha ampliado aún más el aprendizaje social, con lo cual se demuestra que los individuos aprenden unos de otros, a través de redes sociales, donde interactúan, comparten información, se relacionan, estudian y crean grupos de amistades con intereses comunes. Todo ello refuerza la presencia de la tecnología como medio para ampliar el aprendizaje y generar nuevos conocimientos. (Guerrero y Mateo, 2021).

Hablar de aprendizaje social S-Learning, nos lleva a destacar las distintas metodologías que permiten generar conocimiento y lograr un aprendizaje en distintos grupos de personas, considerándose entonces, como un enfoque educativo que se basa en la interacción y colaboración entre los estudiantes, fomentando el intercambio de conocimientos y experiencias.

Entre las ventajas que trae consigo este tipo de metodología de aprendizaje se nombran las siguientes:

Acceso global: las redes sociales brindan acceso a una gran cantidad de recursos y expertos de todo el mundo, por lo que a través de ellas los usuarios pueden ampliar su comprensión sobre temas sin límites geográficos.

Colaboración y aprendizaje social: El social learning fomenta la colaboración y el aprendizaje en comunidad. Los usuarios pueden participar en discusiones, compartir ideas y recibir retroalimentación de personas de diferentes culturas, lo que enriquece el proceso de aprendizaje.

Personalización: las redes sociales se caracterizan por la personalización del contenido que le muestran a cada usuario, de acuerdo a sus preferencias, esta característica aplicada a la educación permite ofrecer a los estudiantes una experiencia de aprendizaje adaptada a sus necesidades e intereses. A través de las redes sociales, los aprendices pueden seleccionar y seguir cuentas o grupos específicos que ofrecen contenido educativo relevante para ellos.

Actualización constante: las redes sociales son una fuente inagotable de información actualizada. Los usuarios pueden mantenerse al día con las últimas tendencias, noticias y avances en su campo de interés a través de contenido compartido por expertos y líderes de opinión, lo que enriquece el proceso de aprendizaje.

Estimulación visual y multimedia: las plataformas de redes sociales ofrecen una variedad de formatos de contenido, como videos, imágenes, infografías y presentaciones, que permiten la comprensión y retención más efectiva del contenido presentado en el proceso de aprendizaje.

Colaboración en proyectos en línea. Utiliza herramientas de colaboración en línea como foros de discusión, para que tus estudiantes o colaboradores trabajen en sus proyectos conjuntamente. Esto les permitirá aprender de forma colaborativa, compartir sus conocimientos y desarrollar habilidades de trabajo en equipo.

2.2.2. Plataformas virtuales educativas

Las plataformas virtuales son espacios en el internet usado por la comunidad. En el ámbito educativo tenemos las plataformas educativas, la misma comprende como un sitio en la Web, que permite a un docente y estudiantes contar con un espacio virtual en Internet donde sea capaz de colocar todas las herramientas, recursos o materiales de su curso, enlazar otros, incluir foros, wikis, recibir tareas de sus alumnos, desarrollar test, promover debates, chats, obtener estadísticas de evaluación y uso entre otros recursos que crea necesarios incluir para partir de un diseño previo que le permita establecer actividades de aprendizaje y que ayude al estudiantes a lograr los objetivos planteados. (Loor Sánchez et al., 2021, p. 215)

Las plataformas virtuales en la actualidad se han convertido en herramientas indispensables para el desarrollo del proceso de aprendizaje. Desde el surgimiento de las plataformas virtuales, en la enseñanza se ha buscado la manera de vincular en el mismo todos los aspectos informáticos incorporado la multimedia como imagen, sonido, videos, otros. De la misma manera, tomar en consideración los cinco componentes principales que le conforman: el espacio, los estudiantes, los tutores, los contenidos educativos y los medios. (Pastora Alejo y Fuentes Aparicio, 2021, p. 68)

Entre las plataformas virtuales que pueden ser usadas en el proceso de aprendizaje y que son parte de la globalización social son: Las aulas virtuales y las redes sociales.

Las Aulas Virtuales. El aula virtual es un espacio en la web, en donde los educadores y educandos se encuentran para realizar actividades que conducen al aprendizaje en donde se incluyen las actividades involucradas en el proceso de aprendizaje, permiten la interactividad, comunicación, conceptos, evaluación y manejo de la clase.

La funcionalidad de las aulas virtuales surge de una adaptación del aula tradicional a la que se agregaran adelantos tecnológicos accesibles a la mayoría de los usuarios, siendo estos:

Distribución de la información, es decir al educador presentar y al educando recibir los contenidos para la clase en un formato claro, fácil de distribuir y de acceder.

Intercambio de ideas y experiencias.

Aplicación y experimentación de lo aprendido, transferencia de los conocimientos e integración con otras disciplinas.

Evaluación de los conocimientos

Seguridad y confiabilidad en el sistema.

Las Redes Sociales. Las redes sociales son plataformas en línea que permiten a las personas conectarse, comunicarse y compartir información en diversos formatos, como texto, imágenes, videos, entre otros. Estas plataformas facilitan la interacción social y la creación de comunidades virtuales alrededor de intereses comunes. Facilitan la comunicación entre amigos y familiares, permitir la creación de redes profesionales, compartir contenido multimedia, participar en discusiones temáticas, entre otros.

Las redes sociales también han comenzado a desempeñar un papel importante en el ámbito educativo, brindando oportunidades para mejorar la enseñanza, el aprendizaje y la colaboración entre estudiantes y docentes. Las redes sociales proporcionan un espacio en línea para que estudiantes y educadores se comuniquen y colaboren, permiten al estudiante participar activamente en discusiones y recibir retroalimentación de sus compañeros y profesores. Esto puede fomentar una participación más activa y mejorar el desarrollo de habilidades cognitivas, reflexivas y creativas.

Entre las redes sociales que pueden usarse para el aprendizaje están: Facebook, whatsapp, edmodo, entre otras.

2.2.3. Recursos tecnológicos educativos

Los recursos educativos tecnológicos son herramientas virtuales que facilitan la enseñanza en entornos educativos. Estos, permiten un aprendizaje mucho más participativo e interactivo. Además, facilitan el alcance de la información y mejoran la eficacia del trabajo, tanto individual como colaborativo. (Demarco, 2022)

Tipos de recursos tecnológicos educativos. Estos recursos incluyen: los tangibles que son aquellos que se manipulan como el computador, el telefono, las tablets y los intangibles que corresponde a los programas, aplicaciones, y el internet. Que juntos se interrelacionan para su funcionamiento y cumplimiento de objetivos.

Uso de los recursos tecnológicos educativos. En el campo educativo los usos que se dan a los recursos tecnológicos son:

Acceso rápido a información: Internet permite un acceso rápido y fácil a una gran cantidad de información. Los estudiantes pueden utilizar recursos en línea para investigar y obtener información actualizada sobre diversos temas.

Uso de plataformas de aprendizaje ofrecen cursos y materiales educativos en diversos formatos, permitiendo a los estudiantes aprender a su propio ritmo y desde cualquier lugar.

Herramientas de colaboración: Plataformas de colaboración en línea. Estas herramientas permiten compartir documentos, colaborar en proyectos y realizar presentaciones de manera conjunta, para este uso se incluyen las redes sociales como Facebook, whatsapp, edmodo, etc.

Simulaciones y juegos educativos: Se utilizan simulaciones y juegos educativos para proporcionar experiencias prácticas y aplicar conceptos de manera interactiva. Estos recursos pueden hacer que el aprendizaje sea más divertido y efectivo.

Plataformas de gestión del aprendizaje (LMS): Las LMS facilitan la administración de cursos, la entrega de contenido educativo, la evaluación y el seguimiento del progreso del estudiante. Ejemplos incluyen Moodle, Canvas y Blackboard.

2.2.4. Habilidades digitales

Las habilidades son las capacidades que las personas son capaces de hacer desde sus condiciones neurofisiopsicológicas; estas pueden ser específicas, cuando son requeridas en cierta tarea, e integrativas cuando se realizan en situaciones complejas. (Portillo-Torres, 2017, pág. 3)

Hoy en día apropiarse de las tecnologías y procesar situaciones complejas en el entorno digital, son habilidades fundamentales e indispensables de esta formación. Y prepara a las personas para responder a las demandas laborales del siglo XXI. Las habilidades

digitales son la suma de conocimientos, capacidades, destrezas, actitudes y estrategias que se requieren para el uso de las tecnologías e Internet.

La UNESCO (2021), menciona al respecto “el desarrollo de habilidades digitales busca empoderar a las personas en todos los ámbitos de la vida, con el fin de que alcancen sus metas personales, sociales, educativas y ocupacionales y estén en condiciones de participar activamente en la sociedad. Se trata de un derecho básico en un mundo digital, que promueve la inclusión social de todas las naciones. (p.7).

Las habilidades digitales se logran con el uso de estrategias innovadoras como lo son:

El trabajo colaborativo, la resolución de problemas, el aprendizaje basado en proyecto aplicados a través del uso de medios tecnológicos y plataformas virtuales. Estas habilidades promueven un uso reflexivo, ético y creativo de las tecnologías. Se trata de una formación que tiene como eje al pensamiento crítico en el uso de Internet y con él, la capacidad para comprender, analizar, inferir, resolver problemas, argumentar, tomar decisiones, comunicar, crear y participar en el universo on line. Si las habilidades digitales no construyen conocimiento; y si ese conocimiento no permite comprender el entorno digital y utilizarlo para la participación, la tecnología servirá solo con fines instrumentales o lúdicos. Y los ciudadanos accederán a menores oportunidades educativas, laborales y sociales

Las aplicaciones se evidencian en la capacidad para: Identificar un problema: Este proceso implica reconocer la situación, comprenderla, analizarla y aplicar habilidades digitales para su resolución. Este camino supone identificar el problema, definirlo y encontrar una solución para él. También están presentes en la clasificación de información, ello significa formular preguntas, analizar definiciones y distinguir los elementos de una argumentación, en relación a los contenidos que circulan en Internet. Supone también, juzgar la confiabilidad de la información y la credibilidad de las fuentes; identificar los presupuestos implícitos y la validez de los argumentos Extraer conclusiones: Ellas estarán basadas en la capacidad para inferir, enunciar nuevas hipótesis, replantear un argumento y tomar decisiones en base a nuevas alternativas y propuestas. (UNESCO - Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2021, p. 9)

2.2.5. Aprendizaje.

El aprendizaje ha sido definido en forma general como un cambio relativamente estable en el conocimiento de alguien como consecuencia de la experiencia de esa persona. (Castañeda Ramírez, 2023, p. 27).

Cada persona se caracteriza por aprender de manera distinta al resto; el concepto de aprender significa “un cambio perdurable de la conducta o la capacidad de conducirse de manera dada como resultado de la práctica o de otras formas de experiencia. (Cervantes López et al., 2020, p. 581).

El aprendizaje se define como un proceso mediante el cual los individuos adquieren conocimientos, habilidades, actitudes o comportamientos, de manera consciente o inconsciente, a través de la experiencia, la instrucción, el estudio o la práctica. Es un fenómeno multifacético que involucra la asimilación de información, la comprensión de conceptos, la adquisición de destrezas y la capacidad de aplicar lo aprendido en diferentes contextos.

El principal objetivo de aprendizaje que se desea alcanzar es lograr un rendimiento académico eficiente, en donde se verificará si los alumnos aprendieron de manera conforme los contenidos que se enseñaron. Ahora bien, debemos destacar que el rendimiento no solamente nos hablará de las capacidades que presenta el alumno y que le permiten comprender aquello que sus maestros enseñan, también nos dará una idea acabada de la predisposición que presenta el alumnado con respecto a los estímulos educativos.

Con el cumplimiento de objetivos se derivan algunas dimensiones como: la retroalimentación, resolución de problemas y dominio de conceptos.

Retroalimentación. La retroalimentación expresa opiniones, juicios fundados sobre el proceso de aprendizaje, con los aciertos y errores, fortalezas y debilidades de los estudiantes. Durante este proceso, uno de los elementos de mayor atención es sin duda la evaluación. Ella responde a la necesidad de saber cómo van evolucionando nuestros estudiantes y cuánto están aprendiendo a partir de la aplicación de un conjunto de técnicas e instrumentos variados. Muchas veces la evaluación está solamente concebida con la

intención de cuantificar y medir los conocimientos que han sido adquiridos por los estudiantes para poder acreditar sus progresos al final de una etapa de estudios. (Ministerio de Educación del Perú, 2020, p. 1).

Resolución de problemas. La habilidad de resolución de problemas se puede definir como la capacidad para identificar un problema, tomar medidas lógicas para encontrar una solución deseada, y supervisar y evaluar la implementación de tal solución. (UNICEF, 2020, p. 1).

Dominio de conceptos. Hacen referencia a la memoria o evocación de los conocimientos y al desarrollo de habilidades y capacidades técnicas de orden intelectual.

2.2.6. Tipos de aprendizaje.

Aprendizaje social. El aprendizaje social se refiere a un proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y comportamientos a través de la observación y la interacción con otros individuos en un entorno social.

El aprendizaje social en la educación es fundamental desde los primeros encuentros en el aula o virtuales, pues este, determina cómo los individuos se relacionan entre sí de forma coherente y justa, razón por la que es importante considerar la inteligencia emocional para el manejo de la comunicación y el respeto por las ideas del otro. Este tipo de aprendizaje es generado por la interacción, habilidades, experiencias y la solución de conflictos; por eso, la educación se direcciona al aprendizaje social en el aula y en el manejo de los medios de interacción digital, cabe nombrar que la educación es complementaria. (Alzate Bejerano et al., 2021).

Aprendizaje significativo. El aprendizaje significativo es un concepto desarrollado por el psicólogo educativo David Ausubel que destaca la importancia de relacionar nueva información con el conocimiento previo y existente en la estructura cognitiva del individuo. Ausubel propuso este enfoque como alternativa al aprendizaje memorístico, enfatizando la comprensión profunda y la conexión de conceptos en lugar de simplemente recordar información de manera aislada.

2.2.7. Proceso de aprendizaje

Es la forma como los estudiantes adquieren los conocimientos, Cuando es un aprendizaje a través de medios virtuales, donde se hace uso de la tecnología comprenderá etapas y roles de los involucrados

Etapas

Acceso a la información. Para iniciar cualquier proceso lo primero que se debe hacer es tener información al respecto, lo mismo sucede en el aprendizaje, por ello al estudiante se le debe dar la facilidad de suministrarle la información requerida para que comprenda conceptos básicos, de este modo él mismo sea capaz de ampliarla. Algunos de los elementos que se pueden emplear para ello son: libros, internet, plataformas multimedias.

Procesar la información. Para ello es necesario poner en marcha diferentes procesos cognitivos, pues se debe analizar la información que se percibe, cada quien realiza esto de manera individual o en algunos casos puede hacerse en conjunto con otros individuos.

Obtención de conocimientos. Una vez que se procesa la información resulta importante evaluar qué fue lo que se obtuvo de este proceso, para ello es importante la comunicación de los alumnos con el resto o hasta con sus docentes, pues se determina si todo se asimiló de la forma correcta. En este punto lo que son los procesos de aprendizaje deben afianzarse con mayor fuerza, para que no existan dudas teóricas sobre la información que se presenta.

Aplicación práctica. Corresponde al último paso de este proceso, es el momento de poner en práctica todo lo que se ha aprendido y poder extrapolarlo a situaciones bien sea similares o completamente diferentes de acuerdo a lo que se requiera.

Rol del estudiante y del docente en el proceso de aprendizaje.

El rol del estudiante en el proceso de aprendizaje es el eje central, quien asimila el conocimiento, lo interioriza y pone en práctica en su vida útil. En el contexto de las redes sociales requieren desarrollar habilidades como el encontrar, asimilar, interpretar y reproducir información, por lo que es necesario que ellos reconozcan sus estilos de aprendizaje, puesto que cada uno tiene un modo distinto de percibir y procesar. Lo anterior

implica, también, que, dependiendo del contexto y tipo de información, el estudiante combine sus estilos de aprendizaje particulares: visual, auditivo o kinestésico, según su canal de percepción, o teóricos, pragmáticos, reflexivos, activos, a partir de la interiorización que efectúen en una etapa específica.

En tanto al docente el rol estará mediado en un buen o no aceptación de su desempeño profesional. Por lo tanto, se requiere la capacitación constante del profesorado para minimizar las dificultades que se le puedan presentar por la falta de competencias digitales, inexperiencia en la conducción grupal, déficit en la comunicación efectiva y el diseño de materiales acordes a cada ocasión. Mientras tanto, los estudiantes necesitan de un proceso de inducción para aprender administrar su aula virtual, poner en práctica el aprender haciendo en una proyección secuencial de sus nuevas capacidades, habilidades, destrezas y valores aprendidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Pastora Alejo y Fuentes Aparicio, 2021, p. 71).

2.2.8. Metodologías activas

La metodología de aprendizaje, es el conjunto de métodos, recursos y formas de enseñanza que utiliza el docente para llevar a cabo el desarrollo de los contenidos programáticos que conducen al alumno hacia el logro de un aprendizaje significativo. Donde este debe ser autónomo en su propio aprendizaje y el docente solo un facilitador de procesos de aprendizajes que propicie el desarrollo de las competencias, habilidades, actitudes y destrezas. (Gutierrez, 2018)

Ante lo descrito por el autor la metodología dentro de ese contexto del aprendizaje, constituyen las herramientas utilizada por el docente para ayudarle en su práctica pedagógica en el fortalecimiento de aprendizajes y así también para que el docente ejerce efectivamente su labor de orientador, guía, incentivador y no en transmisor de saber.

Las metodologías activas pueden definirse como procesos interactivos de enseñanza-aprendizaje fundamentados en la comunicación activa y en la interconexión entre el profesorado, los estudiantes y el material didáctico. (Thinko, 2020)

Es importante dentro de este tipo de metodología el correcto uso de la tecnología, lo que involucra nuevos métodos, estrategias y roles en docentes y alumnos, por lo cual, surgen las metodologías activas como una respuesta favorable ante estas instancias y aunque su origen data desde el siglo XIX, se han popularizado en los últimos años. (Bravo Cobeña y Vigueras Moreno, 2021, p. 466).

Dentro de las metodologías activas se considera primordial la motivación y el trabajo colaborativo de los estudiantes.

La motivación. - La motivación es un constructo que aún a día de hoy no tiene una definición absolutamente consensuada por los expertos, lo que si es cierto es que siempre se ha tendido a realizar una separación entre lo cognitivo y lo afectivo-motivacional en relación al aprendizaje, de manera que los expertos realizaban una dicotomía de ambos aspectos, dado que mientras estudiaban los procesos cognitivos no tenían en cuenta los procesos afectivos. Pero nada más lejos de la realidad, queda demostrado que el aprendizaje es un proceso en el que lo cognitivo y lo motivacional van de la mano. (Gavidia, 2022)

La motivación debe ser parte fundamental en el aprendizaje. Toasa (2021), menciona: La motivación es la primera, esta juega un papel fundamental en los estudiantes por el deseo de aprender de manera rápida y eficiente, sienten un impulso por las necesidades personales y las perspectivas del futuro, aquí el docente brindará estrategias pedagógicas e impulsará a sus alumnos positivamente; posteriormente, el mantener el interés por aprender, mostrando niveles altos de concentración y atención con el fin de alcanzar sus metas y objetivos planteados (Toasa Guachi, 2021).

El trabajo en equipo. El trabajo en equipo fomenta un sentido de lealtad, seguridad y autoestima que satisface las necesidades individuales de los integrantes, valorando su pertenencia, esforzándose por mantener relaciones positivas dentro y fuera del equipo. Esta es una modalidad de enseñanza-aprendizaje grupal que privilegia los siguientes aspectos: la interacción con otras personas y la ayuda continua y permanente entre ellas; el aporte de los conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas propias a favor del enriquecimiento del otro para el logro de un objetivo. (Peña Vesquez, 2022, p. 30)

2.2.9. Teoría del aprendizaje Social

Expuesto por Albert Bandura también centra el foco de su estudio sobre los procesos de aprendizaje en la interacción entre el aprendiz y el entorno. Y, más concretamente, entre

el aprendiz y el entorno social. Mientras que los psicólogos conductistas explicaban la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos mediante una aproximación gradual basada en varios ensayos con reforzamiento, Bandura intentó explicar por qué los sujetos que aprenden unos de otros pueden ver cómo su nivel de conocimiento da un salto cualitativo importante de una sola vez, sin necesidad de muchos ensayos. (Barbabosa, 2021).

De acuerdo a lo expuesto por el autor, la teoría del aprendizaje social, desarrollada por Albert Bandura, es un marco teórico que explora cómo las personas aprenden observando a otros y cómo los factores cognitivos y de mediación desempeñan un papel en este proceso. Esta teoría, se destaca la importancia de la observación, la imitación y la modelación en la adquisición de nuevos comportamientos, habilidades y actitudes

2.2.10. Teoría del aprendizaje con tecnología

La teoría que sustenta la investigación es la teoría del aprendizaje del Conectivismo, la cual aborda los cambios culturales y económicos que se han producido como consecuencia de la tecnología. Todo el mundo tiene un exceso de información al alcance de la mano. Aprender a filtrarla y a establecer conexiones entre aprendizajes dispares es el motivo del aprendizaje del conectivismo. El conectivismo también tiene vínculos con la teoría del aprendizaje social desarrollada por Albert Bandura. La teoría del aprendizaje social sugiere que construimos nuestro conocimiento mediante “el proceso activo de aprender de nuestras observaciones e interacciones con los demás”. Es decir, el ser humano aprende de quienes nos rodean. Esto es cierto tanto si ocurre en persona como a través de una plataforma social. En consecuencia, los profesores deben emplear la tecnología en el aula para ayudar a los alumnos a desarrollar estas habilidades cuanto mejor conectados estemos, más fácil nos resultará construir nuestro conocimiento. (Círculo de Universidades Hispanoamericanas, 2023).

Esta teoría se centra en el aprendizaje en entornos digitales y en la idea de que el conocimiento no reside solo en las personas, sino también en las conexiones y redes distribuidas en la sociedad contemporánea. El conectivismo enfatiza el papel de la tecnología y los medios sociales en el aprendizaje. Las plataformas en línea, las redes sociales y otras herramientas digitales facilitan la conexión con recursos, expertos y comunidades que enriquecen el proceso de aprendizaje.

2.2.11. Tipo de redes sociales en el aprendizaje.

Entre las redes sociales que más usan los estudiantes están Facebook y whatsapp. Con las cuales ellos establecen conversaciones, comparten opiniones y hasta tareas o algún contenido de aprendizaje.

La investigación propone el uso de la Plataforma Edmodo, cuya interfaz es muy semejante a la red social Facebook; pero esta tiene opciones en donde el docente puede utilizar otros recursos que le ayudaran a su proceso de aprendizaje; siendo estos: opciones de entrega y calificación de tareas; creación y aplicación de pruebas en líneas, grupos, foros y las demás opciones que una red social posee.

A continuación, se describe y analiza a la plataforma edmodo y sus utilidades en el aprendizaje:

Red social edmodo

Figura 1.

Pantalla de acceso a Edmodo



Fuente: <https://new.edmodo.com/login?language=es>

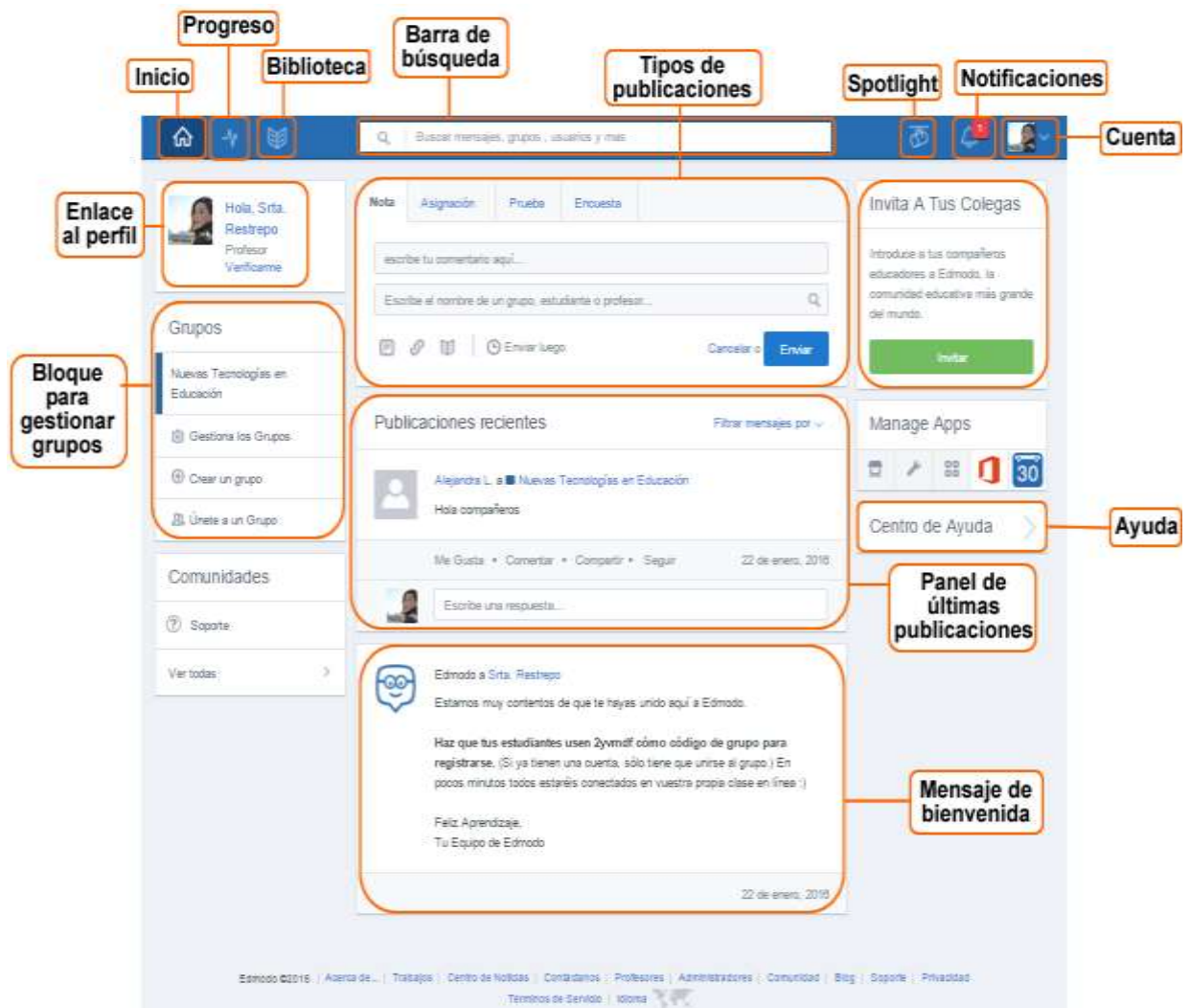
Descripción del recurso.

Edmodo es una red social especialmente diseñada para que estudiantes y docentes pueden intercambiar información, archivos y links en un entorno seguro. Edmodo permite desarrollar actividades con una mirada colaborativa, promoviendo la integración de recursos en un entorno delimitado y personalizado. Podemos asociarlo con la dinámica propia de las redes sociales.

Es una aplicación con todas las características de la Web 2.0, con la posibilidad de integrar otras aplicaciones en su interior, y publicar sus resultados en documentos públicos y blogs.

Figura 2.

Interfaz docente - Edmodo



Fuente: <https://new.edmodo.com/login?language=es>

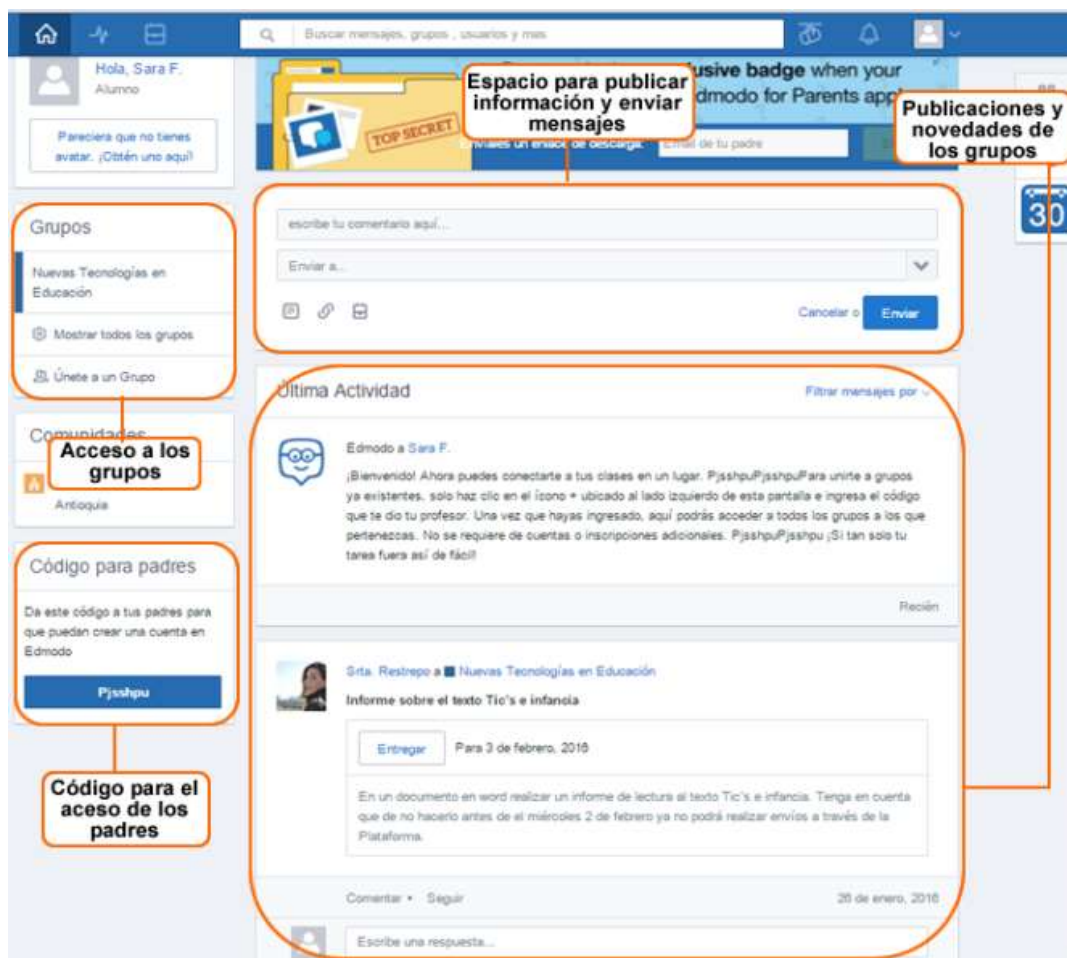
Cuyo funcionamiento general opera de la siguiente forma.

- Al igual que ocurre en el colegio, de manera virtual, cada usuario posee unas funciones diferentes en cuanto se trata de utilizar esta plataforma virtual:

- El profesor puede crear y administrar los grupos, programar eventos, dar las clases de forma online, además de apuntar las calificaciones de cada estudiante.
- El alumno accede a los grupos a través de la cuenta que, previamente, le ha facilitado su profesor. En este lugar se encuentran los archivos sobre las clases, las notas de los exámenes y se puede conversar con el profesor. A su vez, crear debate o exponer dudas con los demás compañeros y el maestro es posible mediante los foros de conversación.
- Los padres se registran y acceden con el código que debe proporcionarles el colegio. Pueden conocer sus notas, tareas y conversaciones con el profesor. Además, de otros eventos o acontecimientos en materia escolar.

Figura 3.

Interfaz alumno - Edmodo



Fuente: <https://new.edmodo.com/login?language=es>

Características fundamentales.

Es una red social virtual que permite a profesores: administrar clases, exámenes, compartir contenido, recursos y comunicarse con padres y alumnos de forma directa y gratuita.

Para acceder primero debes registrarte.

1. Ingresar en www.edmodo.com Paso a paso Registrarse
2. Seleccionar Profesor.
3. Completar el formulario y seleccionar Regístrate.

Metodología.

Aprendizaje colaborativo.

Propósitos.

- Crear grupos para cada curso con privilegios de profesor para el envío de tareas. Esto permite manejar el intercambio de archivos (fotos – documentos) en un entorno seguro.
- Ampliar a otras personas, como la familia de los alumnos, algunas tareas o actividades, sin necesidad que sean miembros.
- Intercambiar rápidamente archivos, por ejemplo, para el envío y recepción de tareas, redacciones, búsquedas de información, etc.
- Registrar una secuencia de actividades a lo largo del tiempo, gracias a su función calendario.

2.2.12. Análisis de las utilidades del S-learning en el aprendizaje basado en la red social Edmodo.

Revisadas a través de la literatura y conociendo las especificaciones técnicas de la red social Edmodo, se entiende que es una plataforma online, cuya función principal enseñar y establecer una comunicación entre los alumnos y el profesor. Su manejo es muy similar al

de una red social, y a través de él se pueden compartir mensajes, documentos o fechas de eventos.

Edmodo, es entonces una red social educativa, con numerosos beneficios que contribuyen significativamente al proceso de aprendizaje. En primer lugar, proporciona un entorno virtual seguro y controlado donde los estudiantes y docentes pueden interactuar de manera colaborativa. Esta plataforma facilita la comunicación fluida entre profesores y alumnos, así como el intercambio de recursos educativos, asignaciones y comentarios. Esta plataforma, permite la creación y participación en grupos temáticos, lo que fomenta la discusión y el intercambio de ideas entre los miembros de la comunidad educativa. A través de su diseño intuitivo y accesible, esta red social promueve la inclusión y la participación de todos los estudiantes, independientemente de su nivel de habilidad tecnológica. Asimismo, ofrece la posibilidad de realizar evaluaciones y pruebas en línea, lo que facilita el seguimiento del progreso académico y la retroalimentación inmediata por parte de los docentes.

Además, Edmodo promueve la autonomía del estudiante al permitirle acceder a recursos educativos fuera del horario escolar y desde cualquier lugar con conexión a internet. Además, ofrece una experiencia de aprendizaje personalizada mediante la recomendación de contenido basado en los intereses y necesidades individuales de cada estudiante. Edmodo se convierte en una herramienta integral que no solo facilita la comunicación y colaboración entre docentes y alumnos, sino que también promueve un aprendizaje interactivo, participativo y personalizado, enriqueciendo así la experiencia educativa.

También, ofrece la posibilidad a los docentes de hacer las clases de forma virtual. Para ello, se emplean portales webs como YouTube u otros similares. La enseñanza a través de esta plataforma puede ser más dinámica e interactiva; El S-learning basado en la red social Edmodo, constituirá un recurso novedoso que forma parte de la revolución tecnológica de hoy en día y que ayudará también el desarrollo de habilidades digitales, necesarias para el estudiante en la época actual.

CAPÍTULO III. Metodología

3.1. Tipo y diseño de Investigación.

La investigación hace uso del enfoque tipo mixto, ya que esta analiza el comportamiento de los sujetos de estudio y además se utilizarán procesos estadísticos en la recolección de datos obtenido. A través de este informe se recopilan y analizan datos tanto cualitativos como cuantitativos en la misma investigación lo que ayudaran a una comprensión más completa y profunda del problema de investigación.

Autores expresan que este tipo de enfoque es aquel que asocia los métodos cuantitativos y cualitativos, con el fin de disponer de las ventajas de ambos y minimizar sus inconvenientes. La investigación mixta, por tanto, lo que hace es utilizar los dos métodos, pudiendo así conseguir un estudio más completo y detallado sobre un fenómeno determinado. Esta forma de investigar es muy habitual en las ciencias sociales. De la misma forma, es un método muy utilizado en otros campos como la psicología, sociología o economía. El motivo es que el ser humano es una entidad compleja y, por tanto, se debe utilizar, preferentemente, este tipo de investigación (Rus Arias, 2020)

Según el nivel la investigación es de tipo descriptiva cuyo objetivo principal es describir de manera sistemática, detallada y precisa las características, propiedades o comportamientos de un fenómeno o situación, sin manipular variables ni establecer relaciones causales. Se encarga de puntualizar las características de la población que está estudiando. (Guevara Alban et al., 2020)

Se aplicará un proceso ordenado para recolección de información que luego se analizará e interpretará los datos que se obtengan ante el problema identificado.

Es también es de tipo explicativa, o también conocida como investigación causal, se centra en comprender las relaciones de causa y efecto entre variables. Con ella, se dará una respuesta clara de las causas que generan el problema, como resultado de la investigación y para aplicación de alternativas de solución.

Ramos (2020), argumenta que el alcance de este tipo de investigación se busca una explicación y determinación de los fenómenos. En el contexto cuantitativo se pueden aplicar estudios de tipo predictivo en donde se pueda establecer una relación causal entre diversas variables. (p. 3)

Será también de tipo exploratoria. En este tipo de investigaciones se puede utilizar tanto el método cualitativo, como cuantitativo. En el alcance exploratorio, la investigación es aplicada en fenómenos que no se han investigado previamente y se tiene el interés de examinar sus características. (Ramos Galarza, 2020, p. 2)

Esta investigación se usa porque la misma es original, la institución educativa no ha realizado estudios sobre este tema.

También se hará uso de la investigación documental o bibliográfica, se recurrirá a fuentes bibliográficas como lo son: libros, revistas científicas, tesis, y demás estudios semejante al tema con el propósito de definir, las características, propósitos del objeto de estudio.

(Salas Ocampo, 2019) menciona que la investigación bibliográfica es un proceso mediante el cual recopilamos conceptos con el propósito de obtener un conocimiento sistematizado. El objetivo de esta investigación es procesar los escritos principales de un tema particular. Este tipo de investigación adquiere diferentes nombres: de gabinete, de biblioteca, documental, bibliográfica, de la literatura, secundaria, resumen, etc.

3.2. Operacionalización de las variables

Tabla 1. Operacionalización de las variables.

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítem Instrumentos
Variable Independiente S-Learning	S-Learning comprende una metodología en donde los estudiantes adquieren conocimientos: observando, imitando y participando en interacciones sociales. Este enfoque pone énfasis en la influencia de las interacciones sociales en el desarrollo cognitivo	Plataformas virtuales Sociales educativas	Plataformas virtuales educativa	¿Hace uso el docente de plataformas educativas en sus clases?
			Redes sociales	¿Utilizas las redes sociales para compartir información, intercambiar opiniones que ayudan al aprendizaje en tu especialidad?
		Recursos tecnológicos	Tipos	¿Hace uso del computador, programas entre otros recursos tecnológicos, para resolver las tareas que te envían los docentes?
			Uso	¿Usa el docente recursos tecnológicos durante sus clases?
		Habilidades digitales	Estrategias.	¿Los docente usan estrategias innovadoras, participativas e interactivas, que te ayudan al desarrollo de habilidades digitales?
			Aplicaciones prácticas	¿Consideras que las habilidades digitales desarrolladas a través del S-Learning, aportarían en el fortalecimiento de aprendizajes?

Variable Dependiente Aprendizaje	El aprendizaje es un proceso mediante el cual las personas adquieren conocimientos, habilidades, actitudes o comprensión a través de la experiencia, el estudio, o la enseñanza. Es un fenómeno fundamental en el desarrollo humano y en la adaptación de los individuos al entorno.	Tipos	Aprendizaje social	
			Aprendizaje significativo	
		Proceso	Etapas	¿El docente le menciona las etapas que aplica para el desarrollo de su aprendizaje_
			Rol del estudiante y docente	¿En el desarrollo de aprendizajes es importante que los estudiantes y docentes cumplan su rol adecuadamente?
		Metodología Activa	Motivación	¿En la metodología de enseñanza que aplica su docente, estás de acuerdo que los estudiantes se encuentren motivados por el nuevo aprendizaje?
			Trabajo en equipo	¿Consideras que el trabajo en equipo, es una metodología activa que ayuda a fortalecer los contenidos que imparte el docente durante el proceso de aprendizaje?

Nota: Elaborado por Jennifer Lissete Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla

3.3. Población y muestra de la Investigación

3.3.1. Población.

También llamada universo de objeto estudio, es el total de elementos o sujetos que comparten características comunes para el desarrollo de un determinado estudio. No obstante, estudiar toda la población tiene algunos inconvenientes: es difícil poder ejecutar una investigación en toda la población ya que resultaría costosa y demoraría mucho tiempo en recopilar y analizar la información. Por lo tanto, se debe estudiar en una muestra. (Borja, 2022, p. 11).

La población de esta investigación está constituida por los estudiantes de primero, segundo y tercer año de bachillerato informática, cada uno con 41 estudiantes con un total de 125.

Tabla 2. Población.

Ítem	Detalle	Frecuencias	Porcentajes %
1	Directivo	1	0,73
2	Docentes	10	7,35
3	Estudiantes	125	91.92
Total		136	100%

Nota: Obtenido secretaria de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa

3.3.2. Muestra.

Ojeda (2020), expresa que: "La muestra es la parte representativa de la población, con las mismas características generales de la población. (p.3).

La muestra de esta investigación se determinará a través de una fórmula estadística.

La fórmula para obtener la muestra, es la siguiente

$$n = \frac{1.96^2 PQN}{E^2(N - 1) + Z^2 PQ}$$

Donde:

Z = 1.96 Valor al 95% de confianza

PQ = 0.5 * 0.5 = 0.25 Proporción máxima que puede afectar a la muestra

E = 5% Error máximo permisible

$$N = 125$$

$$no = 25$$

$$\Rightarrow n = \frac{1.96^2 (0.5)(0.5)(125)}{0.06^2 (125-1) + 1.96^2 (0.5)(0.5)}$$

$$\Rightarrow n = \frac{(3.8416) (0.25) (125)}{(0.0036)(124) + (3.8416) (0.25)}$$

$$\Rightarrow n = \frac{120.05}{0.4464 + 0.9604}$$

$$\Rightarrow n = \frac{120.05}{1.4068}$$

$$\Rightarrow n = 85,33 \qquad n = 85 \text{ Estudiantes.}$$

La muestra de la investigación es de 85 estudiantes a quienes se les aplicará una encuesta para la recolección de información.

3.4. Técnicas de Recolección de datos e Instrumentos

3.4.1. Técnicas

(Feria Avila et al., 2020), mencionan con respecto a la encuesta: “Esta técnica recolecta información a través de instrumentos llamados cuestionarios, desarrollados en forma de formulario ya sea este: impreso o digital; y, destinado a obtener respuestas sobre el problema en estudio, y que los sujetos que aportan la información, llenan por sí mismos”. (p.72)

Por lo tanto, en la investigación que se realiza la técnica de la encuesta comprende el desarrollo de procedimientos y aplicación de instrumentos a los sujetos de estudio; mediante los cuales, se recogerá y analizará la información necesaria sobre la necesidad existente en la institución.

3.4.2. Instrumentos

En la investigación, para la colección de información se utilizará como instrumento el cuestionario.

Los autores (Casas et al., 2022), definen al cuestionario como un instrumento que recopila datos de parte de los sujetos que son parte del problema sobre las variables que son estudiadas. (527).

El estudio aplicara un cuestionario que es la encuesta. Para la encuesta se aplica un cuestionario con 10 preguntas abiertas y es dirigido a estudiantes de bachillerato, en este se detalla con mayor amplitud la opinión sobre la realidad de la institución con respecto a la investigación que se realiza y se aplica a la rectora de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa.

3.5. Procedimientos de datos.

El procesamiento de datos empieza con la aplicación de la encuesta, la misma que se desarrolla en un formulario con doce preguntas en línea a través de la herramienta Form de Google, dicho cuestionario se comparte a los estudiantes a través de whatsapp, quienes responden en tiempo real.

Luego, se procedió a procesar los resultados; en donde se hace uso de la aplicación de Microsoft Excel, los datos son ingresados en las hojas, en donde se aplican fórmulas para representar los datos mediante cuadros y gráficos estadísticos, de esta forma se tiene una mejor comprensión y un análisis de datos más explícito y explicativo.

3.6. Aspectos Éticos.

En el análisis de resultados se consideraron los aspectos éticos que comprenden aquellos principios básicos que garantizan no sólo que se realiza para beneficio del ser humano, sino que además no va a producir un perjuicio inaceptable para los sujetos en los que se realiza la investigación ni para la sociedad, el valor en el cual se sustenta la investigación es la honestidad, ya que se realiza un trabajo inédito, que ha tomado consulta en fuentes viables, evitando el plagio, cumpliendo con los estándares, formatos y demás normas que respeten y no alteren la propiedad intelectual de quienes realicen estudios que aporten a la investigación.

CAPÍTULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

4.1. Resultados

1. ¿Hace uso el docente de plataformas educativas en sus clases?

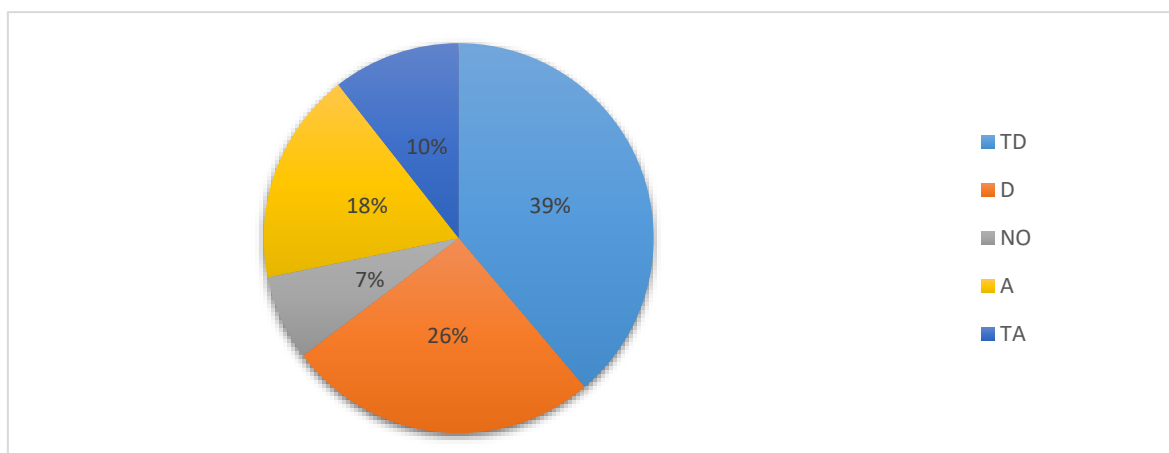
Tabla. 3. *Uso de plataformas educativas por los docentes.*

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	33	39
D	22	26
NO	6	7
A	15	18
TA	9	11
TOTAL	85	100

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissete Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Gráfico 1. *Uso de plataformas educativas por los docentes.*



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissete Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa; en la Pregunta 1. ¿Hace uso el docente de plataformas educativas en sus clases?, los involucrados indican estar totalmente en desacuerdo el 39%, en desacuerdo el 26%, Neutro el 7%. Mientras que de acuerdo responde el 18% y totalmente de acuerdo el 11%.

2. ¿Utilizas las redes sociales para compartir información, intercambiar opiniones que ayudan al aprendizaje en tu especialidad?

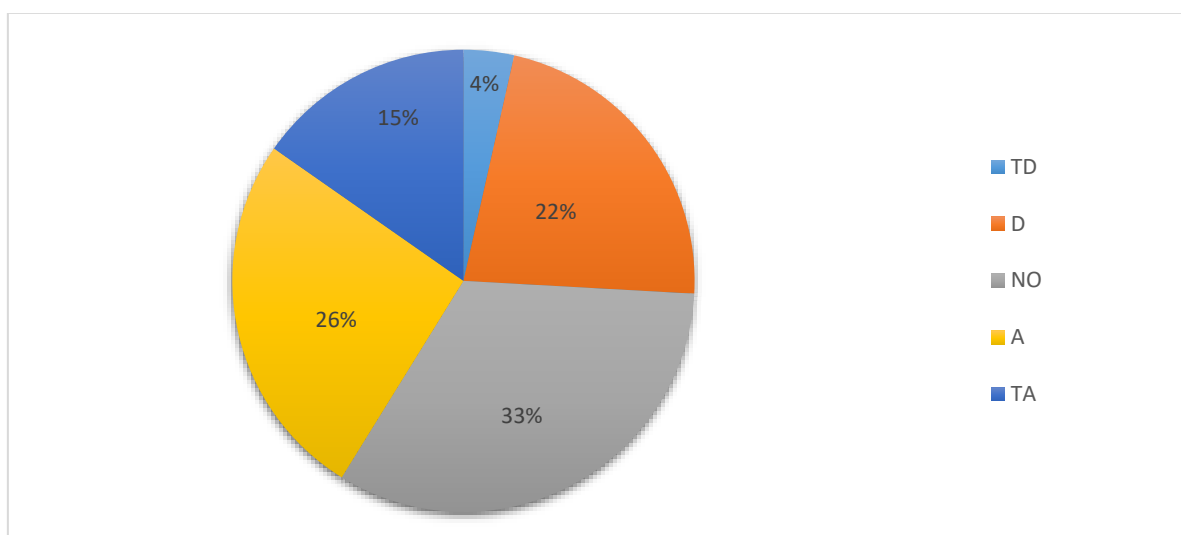
Tabla. 4. *Uso de redes sociales en el aprendizaje.*

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	3	4
D	19	22
NO	28	33
A	22	26
TA	13	15
TOTAL	85	100

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissete Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Gráfico 2. *Uso de redes sociales en el aprendizaje.*



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissete Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa; en la Pregunta 2. ¿Utilizas las redes sociales para compartir información, intercambiar opiniones que ayudan al aprendizaje en tu especialidad?, los involucrados indican estar totalmente en desacuerdo el 4%, en desacuerdo el 22%, Neutro el 33%. Mientras que de acuerdo responde el 26% y totalmente de acuerdo el 15%.

3. ¿Hace uso del computador, programas entre otros recursos tecnológicos, para resolver las tareas que te envían los docentes?

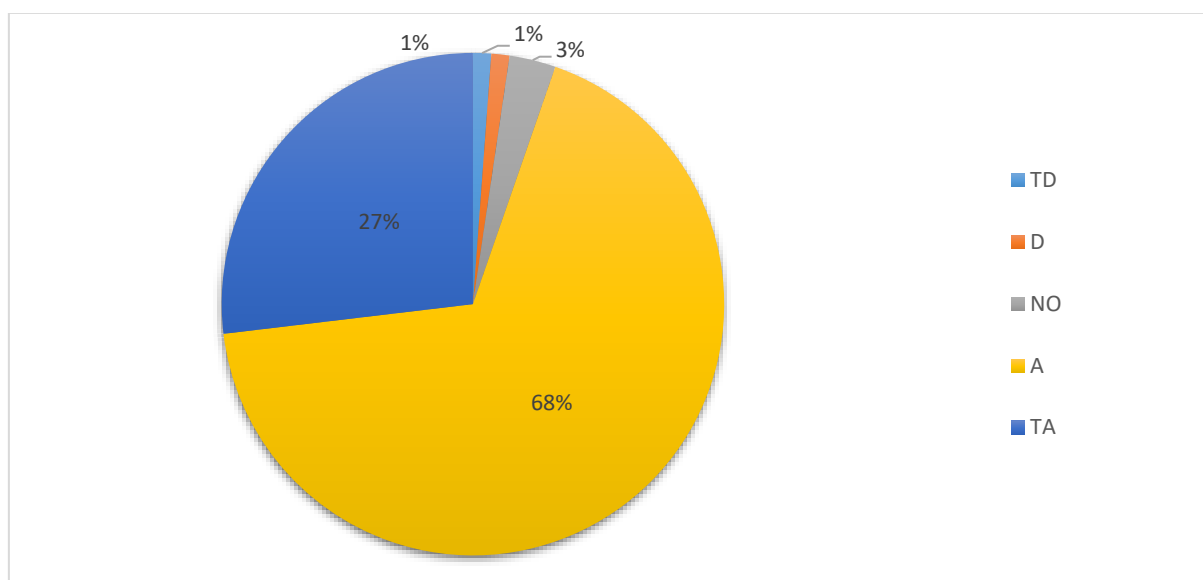
Tabla. 5. *Uso de recursos tecnológicos para la realización de tareas.*

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	1	1
D	1	1
NO	2	3
A	58	68
TA	23	27
TOTAL	1	1

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissette Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Gráfico 3. *Uso de recursos tecnológicos para la realización de tareas...*



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissette Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa; en la Pregunta 3. ¿Hace uso del computador, programas entre otros recursos tecnológicos, para resolver las tareas que te envían los docentes?, los involucrados indican estar totalmente en desacuerdo el 1%, en desacuerdo el 1%, Neutro el 3%. Mientras que de acuerdo responde el 68% y totalmente de acuerdo el 27%.

4. ¿Usa el docente recursos tecnológicos durante sus clases?

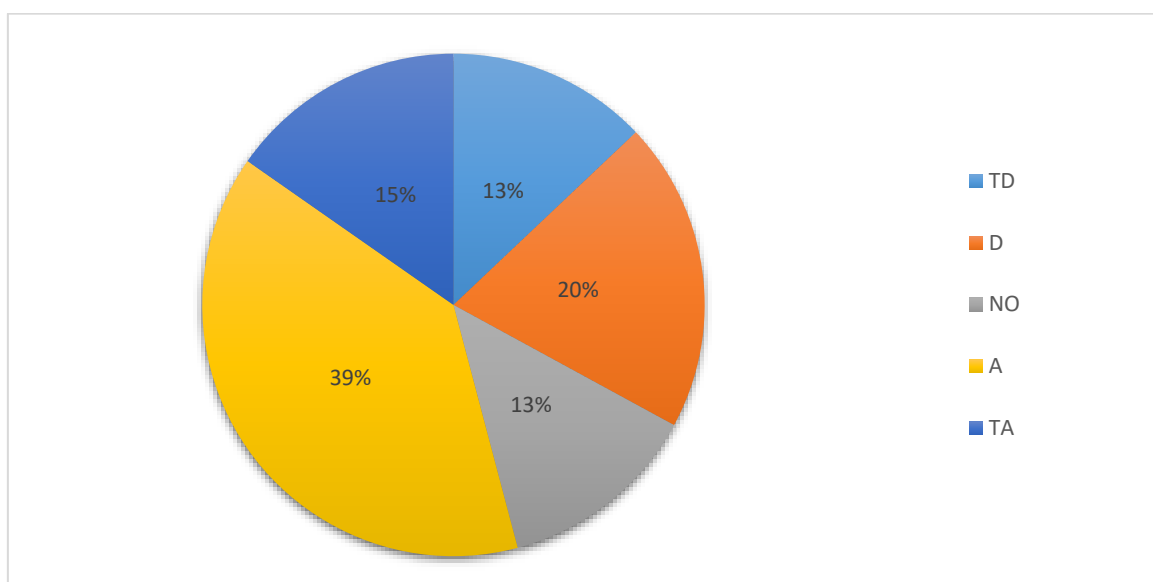
Tabla. 6. *Uso de recursos tecnológicos por parte de los docentes.*

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	11	13
D	17	20
NO	11	13
A	33	39
TA	13	15
TOTAL	85	100

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissete Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Gráfico 4. *Uso de recursos tecnológicos por parte de los docentes.*



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissete Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa; en la Pregunta 4. ¿Usa el docente recursos tecnológicos durante sus clases?, los involucrados indican estar totalmente en desacuerdo el 13%, en desacuerdo el 20%, Neutro el 13%. Mientras que de acuerdo responde el 39% y totalmente de acuerdo el 15%.

5. ¿Los docentes usan estrategias innovadoras, participativas e interactivas, que te ayudan al desarrollo de habilidades digitales?

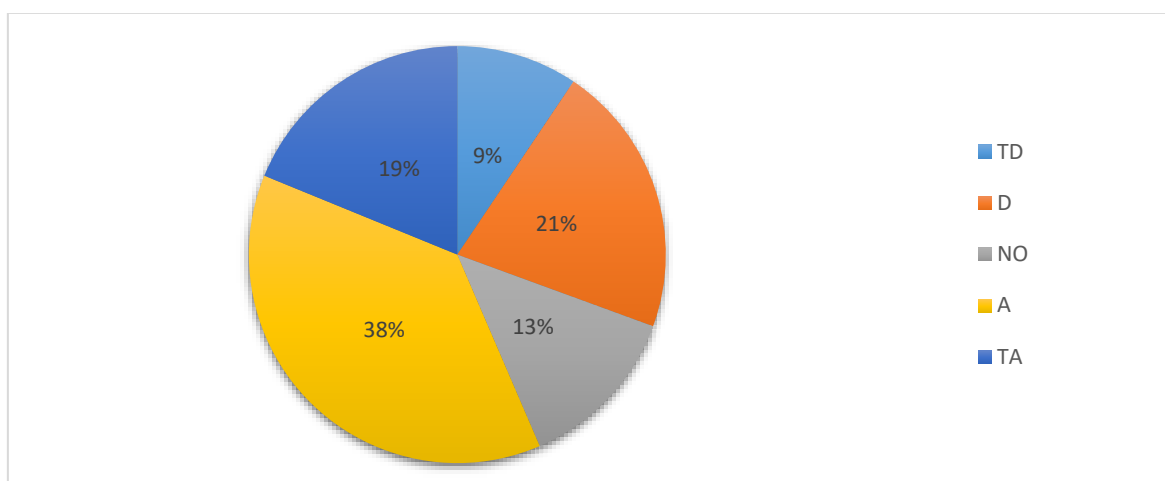
Tabla. 7. Estrategias innovadoras en el desarrollo de habilidades digitales.

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	8	9
D	18	21
NO	11	13
A	32	38
TA	16	19
TOTAL	85	100

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissete Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Gráfico 5. Estrategias innovadoras en el desarrollo de habilidades digitales.



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissete Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa; en la Pregunta 5. ¿Los docentes usan estrategias innovadoras, participativas e interactivas, que te ayudan al desarrollo de habilidades digitales?, los involucrados indican estar totalmente en desacuerdo el 9%, en desacuerdo el 21%, Neutro el 13%. Mientras que de acuerdo responde el 38% y totalmente de acuerdo el 19%.

6. ¿Consideras que las habilidades digitales desarrolladas a través del S-Learning, aportarían en el fortalecimiento de aprendizajes?

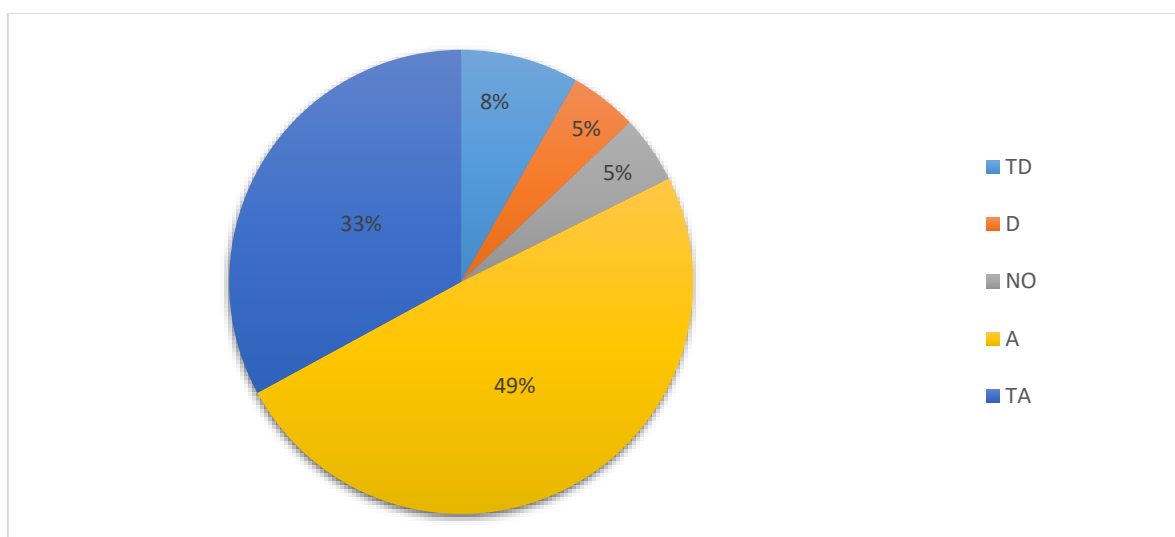
Tabla. 8. *S-Learning, para el fortalecimiento de aprendizajes.*

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	7	8
D	4	5
NO	4	5
A	42	49
TA	28	33
TOTAL	85	100

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissette Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Gráfico 6. *S-Learning, para el fortalecimiento de aprendizajes.*



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissette Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa; en la Pregunta 6. ¿Consideras que las habilidades digitales desarrolladas a través del S-Learning, aportarían en el fortalecimiento de aprendizajes?, los involucrados indican estar totalmente en desacuerdo el 8%, en desacuerdo el 5%, Neutro el 5%. Mientras que de acuerdo responde el 49% y totalmente de acuerdo el 33%.

7. ¿El docente le menciona las etapas que aplica para el desarrollo de su aprendizaje?

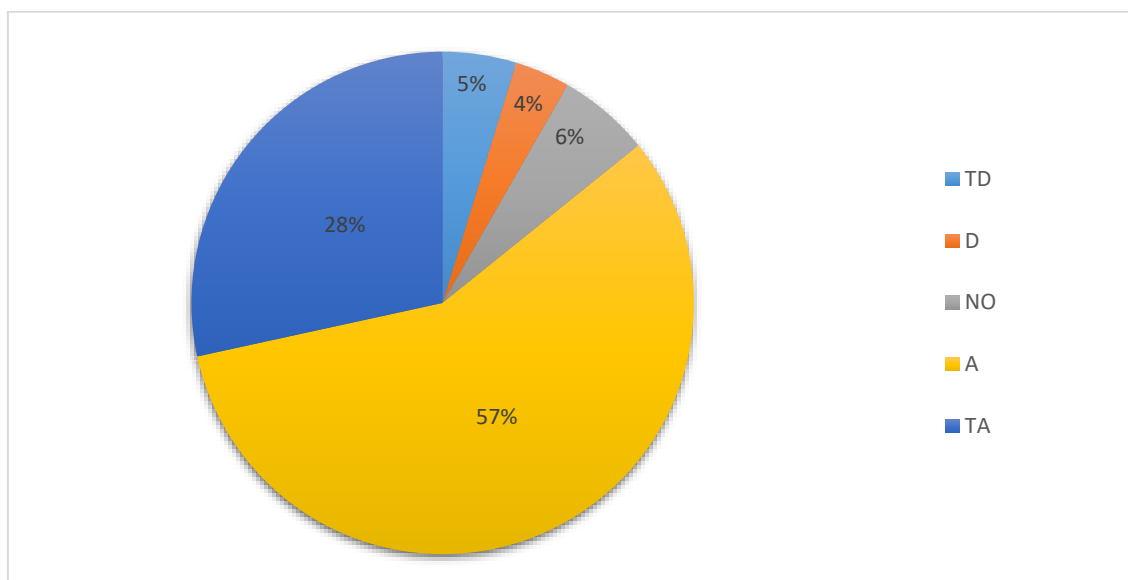
Tabla. 9. Descripción del desarrollo de aprendizajes.

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	4	5
D	3	4
NO	5	6
A	49	57
TA	24	28
TOTAL	85	100

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lisette Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Gráfico 7. Descripción del desarrollo de aprendizajes.



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lisette Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa; en la Pregunta 7. ¿El docente le menciona las etapas que aplica para el desarrollo de su aprendizaje?, los involucrados indican estar totalmente en desacuerdo el 5%, en desacuerdo el 4%, Neutro el 6%. Mientras que de acuerdo responde el 57% y totalmente de acuerdo el 28%.

8. ¿En el desarrollo de aprendizajes es importante que los estudiantes y docentes cumplan su rol adecuadamente?

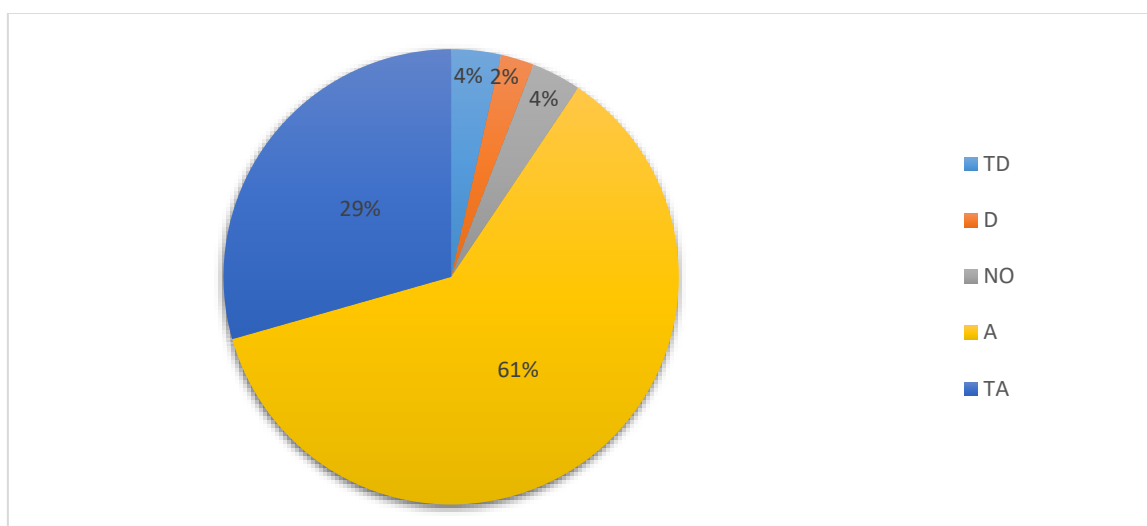
Tabla. 10. *Cumplimiento adecuado del rol de estudiantes y docentes en el aprendizaje.*

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	3	4
D	2	2
NO	3	4
A	52	61
TA	25	29
TOTAL	85	100

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissete Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Gráfico 8. *Cumplimiento adecuado del rol de estudiantes y docentes en el aprendizaje.*



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissete Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa; en la Pregunta 8. ¿En el desarrollo de aprendizajes es importante que los estudiantes y docentes cumplan su rol adecuadamente?, los involucrados indican estar totalmente en desacuerdo el 4%, en desacuerdo el 2%, Neutro el 4%. Mientras que de acuerdo responde el 61% y totalmente de acuerdo el 29%.

9. ¿En la metodología de enseñanza que aplica su docente, estás de acuerdo que los estudiantes se encuentren motivados por el nuevo aprendizaje?

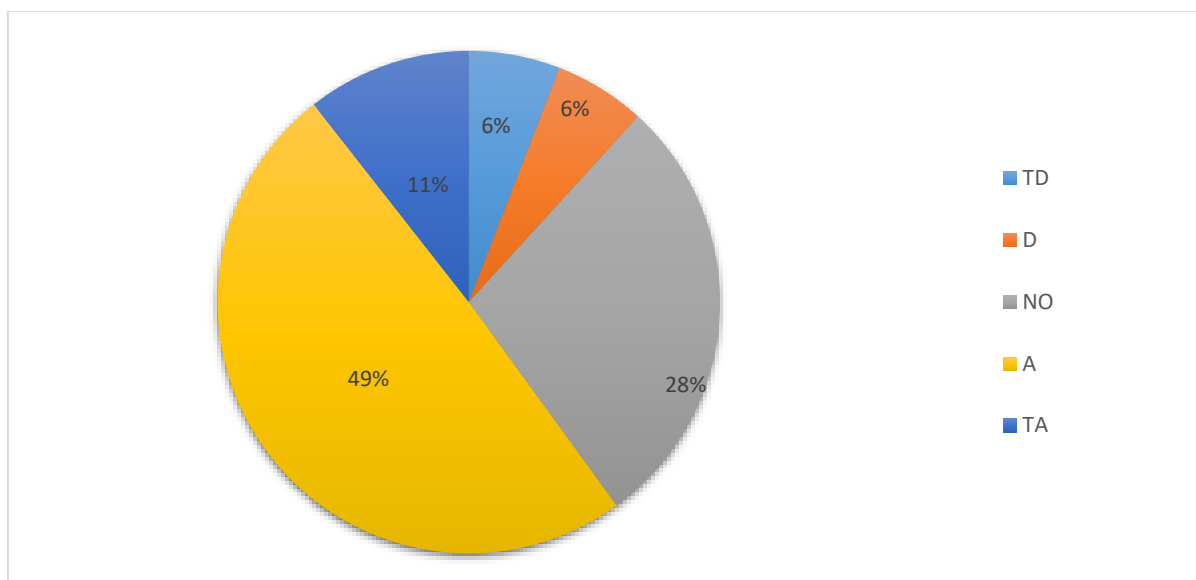
Tabla. 11. *La metodología del docente motiva a los estudiantes.*

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	5	6
D	5	6
NO	24	28
A	42	49
TA	9	11
TOTAL	85	100

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissette Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Gráfico 9. *La metodología del docente motiva a los estudiantes.*



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissette Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa; en la Pregunta 9. ¿En la metodología de enseñanza que aplica su docente, estás de acuerdo que los estudiantes se encuentren motivados por el nuevo aprendizaje?, los involucrados indican estar totalmente en desacuerdo el 6%, en desacuerdo el 6%, Neutro el 28%. Mientras que de acuerdo responde el 49% y totalmente de acuerdo el 11%.

10. ¿Consideras que el trabajo en equipo, es una metodología activa que ayuda a fortalecer los contenidos que imparte el docente durante el proceso de aprendizaje?

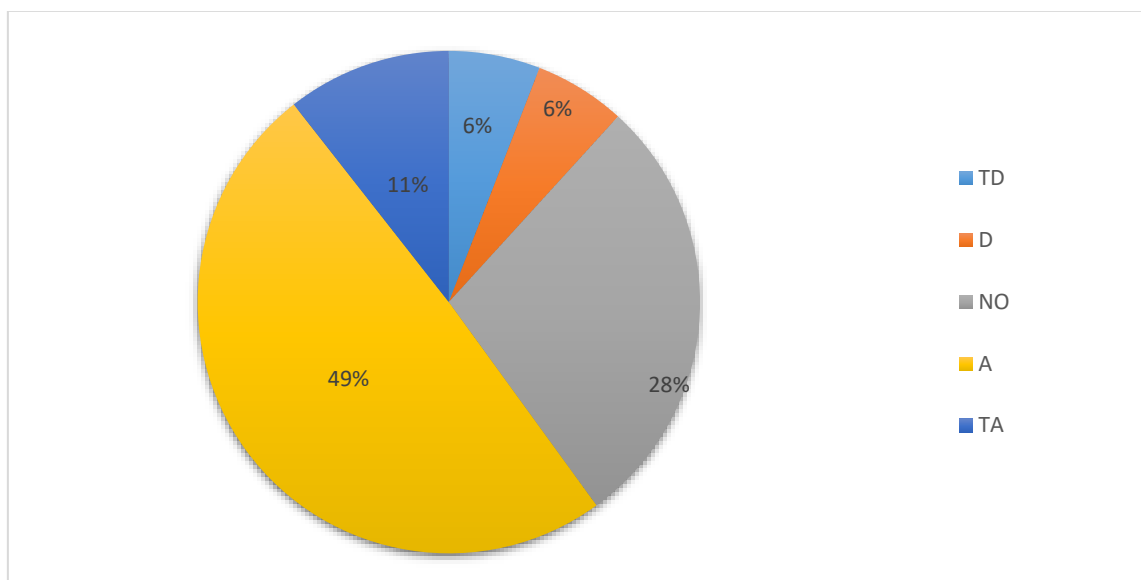
Tabla. 12. *El trabajo en equipo ayuda a fortalecer el proceso de aprendizaje.*

Descripción	Frecuencia	Porcentaje%
TD	5	6
D	5	6
NO	24	28
A	42	49
TA	9	11
TOTAL	85	100

Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissete Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Gráfico 10. *El trabajo en equipo ayuda a fortalecer el proceso de aprendizaje.*



Fuente: Encuesta aplicada a Estudiantes de Bachillerato de la U. E. Teodoro Alvarado Garaicoa

Elaborado por: Jennifer Lissete Rios Lucas y Zuly Jazmín Campos Mancilla.

Interpretación.

En la encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa; en la Pregunta 10. ¿Consideras que el trabajo en equipo, es una metodología activa que ayuda a fortalecer los contenidos que imparte el docente durante el proceso de aprendizaje?, los involucrados indican estar totalmente en desacuerdo el 6%, en desacuerdo el 6%, Neutro el 28%. Mientras que de acuerdo responde el 49% y totalmente de acuerdo el 11%.

4.2. Discusión

Luego de la recolección de información y del análisis de datos obtenidos de las respuestas de cada pregunta de la encuesta aplicada a estudiantes. Se determina como primer aspecto el problema y necesidad existente, en donde en la Tabla 7, pregunta 5. ¿Los docentes usan estrategias innovadoras, participativas e interactivas, que te ayudan al desarrollo de habilidades digitales?, los estudiantes mencionan 38% estar de acuerdo, el 19% totalmente de acuerdo y el 13% neutro, las respuestas muestran que los docentes no hacen uso de este tipo de recursos que son parte de las metodologías activas que hoy en día los docentes ante la globalización y la era tecnología actual lo exige. El autor . (Thinko, 2020), expresa al respecto: "Las metodologías activas pueden definirse como procesos interactivos de enseñanza-aprendizaje fundamentados en la comunicación activa y en la interconexión entre el profesorado, los estudiantes y el material didáctico".

Así también a través de la Tabla 3, pregunta 1. ¿Hace uso el docente de plataformas educativas en sus clases?, los estudiantes mencionan: totalmente en desacuerdo el 39%, en desacuerdo el 26%, Neutro el 7%. Sus respuestas demuestran que pocos docentes hacen uso de estos innovadores recursos de aprendizaje que de acuerdo a la definición de Johanna Loor Sánchez et, al (2021), quienes explican que "Las plataformas virtuales educativas son espacios en el internet usados para el desarrollo de actividades de aprendizaje y que ayuda al estudiantes a lograr los objetivos planteados". (Loor Sánchez et al., 2021, p. 215).

Ante lo descrito, es necesario abordar el tema y mostrar las contribuciones efectivas del uso de nuevas e innovadoras metodologías de aprendizaje.

Por otra parte, también se detecta a través de la Tabla 4, pregunta 2 .¿Utilizas las redes sociales para compartir información, intercambiar opiniones que ayudan al aprendizaje en tu especialidad?, ellos han manifestado: De acuerdo responde el 26% ,totalmente de acuerdo el 15%. y neutro el 33%, datos que demuestran que los alumnos de bachillerato no están haciendo del s-learning en el aprendizaje.

La inclusión del S-learning para el desarrollo de aprendizaje también se lo considera factible porque esta metodología hace uso de medios que hoy en día los estudiantes están usando diariamente como lo son las redes sociales y que pueden ser aprovechadas en el proceso educativo, tal como lo expone. Téllez (2017). El S-learning o aprendizaje social tiende a perfeccionar la formación a distancia gracias a las redes sociales, con un objetivo:

mejorar la comunicación entre los alumnos y los responsables pedagógicos, y optimizar los resultados de la formación. (Tellez, 2017).

Seguidamente, en lo referente a la factibilidad del proyecto, en donde los estudiantes demuestran su aceptación hacia el uso de recursos innovadores como las plataformas educativas a través de dispositivos tecnológicos; conforme a los resultados descritos en la tabla 5, de la pregunta 3. ¿Hace uso del computador, programas entre otros recursos tecnológicos, para resolver las tareas que te envían los docentes?, ellos manifiestan en un 68% estar de acuerdo y el 27% totalmente de acuerdo están de acuerdo, estos resultados, afirman lo expuesto por Demarco (2022)

Los recursos educativos tecnológicos son herramientas virtuales que facilitan la enseñanza en entornos educativos. Estos, permiten un aprendizaje mucho más participativo e interactivo. Además, facilitan el alcance de la información y mejoran la eficacia del trabajo, tanto individual como colaborativo. (Demarco, 2022)

Así mismo los estudiantes aceptan la inclusión de la plataforma S-learning en el desarrollo de habilidades digitales, en donde a través de la Pregunta 6. ¿Consideras que las habilidades digitales desarrolladas a través del S-Learning, aportarían en el fortalecimiento de aprendizajes?, quienes en un 49% de estudiantes están de acuerdo y el 33% totalmente de acuerdo; respuestas que se contrastan con lo descrito por la UNESCO (2021):

El desarrollo de habilidades digitales busca empoderar a las personas en todos los ámbitos de la vida, con el fin de que alcancen sus metas personales, sociales, educativas y ocupacionales y estén en condiciones de participar activamente en la sociedad. Se trata de un derecho básico en un mundo digital, que promueve la inclusión social de todas las naciones. (p.7).

Con lo expuesto se determina que el S-learning aporta significativamente al desarrollo de aprendizajes. creando un entorno en el cual el intercambio de conocimientos permitiendo que los alumnos se beneficien mutuamente; además que, fortalece las habilidades sociales y de comunicación, cruciales en la sociedad actual.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1. Conclusiones.

Al finalizar la investigación se establecen las siguientes conclusiones:

- Se determina que el S-learning es el aprendizaje por redes sociales que contribuyen significativamente a los docentes en la mejora de su práctica pedagógica; al diversificar los métodos de enseñanza y ofreciendo contenido interactivo, retroalimentación instantánea y adaptación del ritmo de aprendizaje según las habilidades de cada estudiante.
- Los fundamentos teóricos del S-Learning revisados constituyen el soporte de la investigación que permitieron la comprensión del tema. S-learning se fundamenta en enfoques educativos como el aprendizaje social y el conectivismo sustentadas por su utilización de tecnologías de la información y la comunicación de la educación actual y son parte de la construcción activa del conocimiento.
- De acuerdo a las encuestas que se aplicó se determina que los docentes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa, no hacen uso de la plataforma S-Learning para el aprendizaje de los estudiantes.
- Con respecto al objetivo, se analizan las redes sociales como el Facebook Y Whatsaap, determinándose que estas aplicaciones permiten fortalecer los aprendizajes mediante la interactividad, en donde se fomenta la participación activa, la retroalimentación inmediata y el desarrollo de habilidades tecnológicas esenciales; lo cual, se puede demostrar a través de foros de aprendizajes que pueden crearse, el compartir información, videos, cuestionarios y evaluaciones en líneas; acciones en donde los estudiantes de bachillerato muestran su participación y aporte al aprendizaje de un contenido específico.

5.2. Recomendaciones

En la investigación se recomienda:

- Se sugiere que los docentes de bachillerato de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Garaicoa, se capaciten en la utilización del S-Learning en las prácticas pedagógicas efectivas y en la mejora de la enseñanza; y, luego integrar plataformas específicas de S-Learning en el plan de estudios y en las prácticas pedagógicas.
- Con los conocimientos teóricos adquiridos sobre el S-learning se debe orientar hacia la integración activa de las redes sociales que fomenten la participación y la conectividad entre los actores del proceso educativo; de tal manera que construyan su conocimiento de manera colaborativa y preparando a los estudiantes para el contexto tecnológico actual y futuro.
- Se recomienda incluir dentro de la planificación pedagógica del docente, integrar el uso del S-learning para el fortalecimiento de aprendizajes, y para mejorar la calidad de la enseñanza y adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes.
- Se recomienda utilizar redes sociales como Facebook y whatsapp, para esto se deberá establecer pautas claras y protocolos de uso para garantizar un entorno educativo seguro y enfocado en el aprendizaje; dando una orientación sobre cómo utilizar estas plataformas de manera efectiva y ética, destacando la importancia de la participación activa, la interactividad y el intercambio constructivo de información. Implementar actividades específicas que fomenten la colaboración en línea y brindar retroalimentación inmediata.

REFERENCIAS

- Alzate Bejerano, A., Moreno Martínez, L., & Grisales Grisales, C. (2021). *El aprendizaje social en la construcción de una sana convivencia en el contexto educativo colombiano*. Colombia. Obtenido de https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/6211/Moreno_Martinez_Lenis_Emilio_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barbabosa, R. (2021). *La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura*. México. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/353391164_La_Teoria_del_Aprendizaje_Social_de_Albert_Bandura
- Borja, J. (2022). *EEstrategias metodológicas de evaluación y su influencia en el rendimiento académico en los estudiantes de tercero de básica de la UE Emigdio Esparza Moreno, babahoyo*. BABAHOYO: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO. Obtenido de <https://secure.urkund.com/old/view/document/129151127-666486-238279/download>
- Bravo Cobeña, G., & Viguera Moreno, J. (2021). Metodologías Activas en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés. *Polo del Conocimiento*, 6(54), 466. doi:DOI: 10.23857/pc.v6i2.2272
- Caicedo Jimenez, M., & Ortega Tapia, J. (2022). *INFLUENCIA DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE E-LEARNING EN EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO DURANTE EL PERIODO 2021 - 2022*. Tesis en Licenciatura de Pedagogía, Universidad Técnica de Babahoyo, Babahoyo. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/12003/P-UTB-FCJSE-PCEI-000003.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Casas , A., Repullo Labradora, J., & Donado , J. (2022). a encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos. *8(31)*, 527-538. Obtenido de <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-articulo-la-encuesta-como-tecnica-investigacion--13047738>
- Castañeda Ramírez, I. (2023). El aprendizaje, a través de la mirada de diferentes autores. *Ethos educativo*. Obtenido de <https://imced.edu.mx/Ethos/Archivo/41-27.pdf>

- Cervantes López, M., Llanes Castillo, A., Peña Maldonado, A., & Cruz Casados, J. (2020). Estrategias para potenciar el aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista Venezolana de Gerencia - Redalyc.org*, 25(90), 581. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/290/29063559011/29063559011.pdf>
- Circulo de Universidades Hispanoamericanas. (2023). *¿Qué es el Conectivismo? Teoría del Aprendizaje | UAIII*. Obtenido de <https://ua3.lat/conectivismo/>
- Condori Ojeda, P. (2020). *Universo, población y muestra*. Obtenido de <https://www.academica.org/cporfirio/18.pdf>
- Demarco, S. (2022). TIC y Educación. *¿Qué son los recursos educativos tecnológicos? Ejemplos*. España. Obtenido de <https://sabdemarco.com/recursos-educativos-tecnologicos-ejemplos/>
- Díaz Lázaro, J. (2020). *Análisis del aprendizaje social : una nueva perspectiva para la evaluación de aprendizaje con TIC en los alumnos universitarios*. Tesis de maestría, Universidad de Murcia, Murcia - España. Obtenido de <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/96907>
- Feria Avila, H., Matilla Gonzales, M., & Mantecón Licea, S. (2020). LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA? Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7692391.pdf>
- García, C. (2024). *dl.com*. Obtenido de Nueva tendencia: Social Learning o aprendizaje Social: <https://www.dl.cl/recursos-blog/nueva-tendencia-social-learning-o-aprendizaje-social/>
- Gavidia, D. (2022). *Uso de los dispositivos móviles y su relación con el rendimiento académico en estudiantes de bachillerato técnico de la Unidad Educativa Rafael Vásconez Gómez. del cantón La Maná Provincia de Cotopaxi, año 2022-2023*. Universidad Técnica de Babahoyo, Babahoyo.
- Gonzales Coronel, K. (2023). Uso de las redes sociales y su influencia en el desarrollo educativo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4). Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/6897/10486/>
- González Herrera, C., & Martín Coronel, E. (2020). Redes sociales y aprendizaje: aplicabilidad, beneficios y riesgos. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 10(11), 40-51. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8590357.pdf>
- Granados Maguiño, M., Romero Vela, S., Rengifo Lozano, R., & Garcia Mendocilla, G. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. *Revista Venezolana*

- de Gerencia*, 25(92), 1809-1823. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/290/29065286032/html/>
- Guerrero, F., & Mateo, R. (2021). Metodologías de aprendizaje para ejecutivos. Análisis comparativo del aprendizaje social y del método del caso. *Revista Academia y virtualidad*, 14(2), 57-74. Obtenido de DOI: <https://doi.org/10.18359/ravi.5388>
- Guevara Alban, G., Verdesoto Arguello, A., & Castro Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 163-173. Obtenido de <http://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Gutierrez, V. (2018). *Diario la Prensa "Metodología de la enseñanza"*. Obtenido de https://www.prensa.com/opinion/Metodologia-ensenanza_0_4945755479.html
- Guzman, J. (2019). Técnicas de investigación de campo: Unidades de apoyo para el aprendizaje.
- Jimenez, A., Pareja Cadavid, A., & Puerta Lasprilla, V. (2013). El trabajo en equipo como modalidad de enseñanza - aprendizaje. *Revista Iberoamericana*, 8-10. Obtenido de <https://www.enfermeria21.com/revistas/aladefe/articulo/58/el-trabajo-en-equipo-como-modalidad-de-ensenanza-aprendizaje/#:~:text=Esta%20es%20una%20modalidad%20de,el%20logro%20de%20un%20objetivo>
- Loor Sánchez, J., Chóez Calle, J., & Maldonado Zuñiga, K. (2021). Plataformas virtuales y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *UNESUM-Ciencias: Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(3), 213 - 220. Obtenido de <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/454/347>
- Ministerio de Educación del Perú. (2020). La importancia de la retroalimentación en el proceso de evaluación. 1. Perú. Obtenido de <http://umc.minedu.gob.pe/la-importancia-de-la-retroalimentacion-en-el-proceso-de-evaluacion/#:~:text=solo%20una%20calificaci%C3%B3n.-,La%20retroalimentaci%C3%B3n%20expresa%20opiniones%2C%20juicios%20fundados%20sobre%20el%20proceso%20de,y%20debilidades%20d>
- Ojeda Martinez , R., Becerill, M., & Vargas, A. (2019). LA IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE SOCIAL Y SU PAPEL EN LA EVOLUCIÓN DE LA CULTURA. *Revista Argentina de antropología biológica*, 20(2). Obtenido de <https://revistas.unlp.edu.ar/raab/article/view/2464/4566>

- Pastora Alejo, B., & Fuentes Aparicio, A. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno. *UISrael Revista Científica*, 8(1). Obtenido de <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/341>
- Peña Vesquez, H. (2022). *Metodologías activas y su influencia en el aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de Octubre, Ventanas-Los Ríos*. Tesis de maestría en Innovación Educativa, Universidad Técnica de Babahoyo, Babahoyo - Ecuador.
- Ramos Galarza, C. (2020). Los alcances de una investigación. *Revista CienciAmérica*, 9(3), 2. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7746475.pdf>
- Ruiz Loor, J. (2021). *Uso de las redes sociales en la creatividad del aprendizaje en línea de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Pacheco de la ciudad de Portoviejo*. Artículo Científico, Universidad San Gregorio de Portoviejo. Obtenido de repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2401/1/Redes%20sociales%20C%20creatividad%20y%20aprendizaje%20en%20línea%20en%20estudiantes%20de%20bachillerato.pdf
- Rus Arias, E. (2020). Investigación mixta. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-mixta.htm>
- Salas Bustos, D. (2021). Enseñanza remota y redes sociales: estrategias y desafíos para conformar comunidades de aprendizaje. *Revista Andina de Educación*, 4(1), 36-42. Obtenido de <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/2401/2301>
- Salas Ocampo, D. (2019). Investigación bibliográfica. Ecuador. Obtenido de <https://investigaliacr.com/investigacion/investigacion-bibliografica/>
- Tellez, T. (2017). S-Learning. Obtenido de <https://prezi.com/7gzs3afats2n/s-learning/>
- Thinko. (2020). *Metodologías activas*. Obtenido de <https://thinkoeducation.com/metodologias-activas/>
- Toasa Guachi, L. (2021). El proceso de aprendizaje virtual y su incidencia en la salud mental de los estudiantes. *Revista científica UISRAEL*, 5. Obtenido de <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/496/513>
- UNESCO - Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). Competencia y habilidades digitales. Francia. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380113>
- UNICEF. (2020). Resolución de problemas. Obtenido de <https://www.unicef.org/lac/misi%C3%B3n-4-resoluci%C3%B3n-de-problemas>

ANEXOS

Anexo 1. Fotografías



Foto 1. Realización del primer capítulo del trabajo de investigación con mi compañera en



Foto 2. Revisión del trabajo de investigación con la tutora.

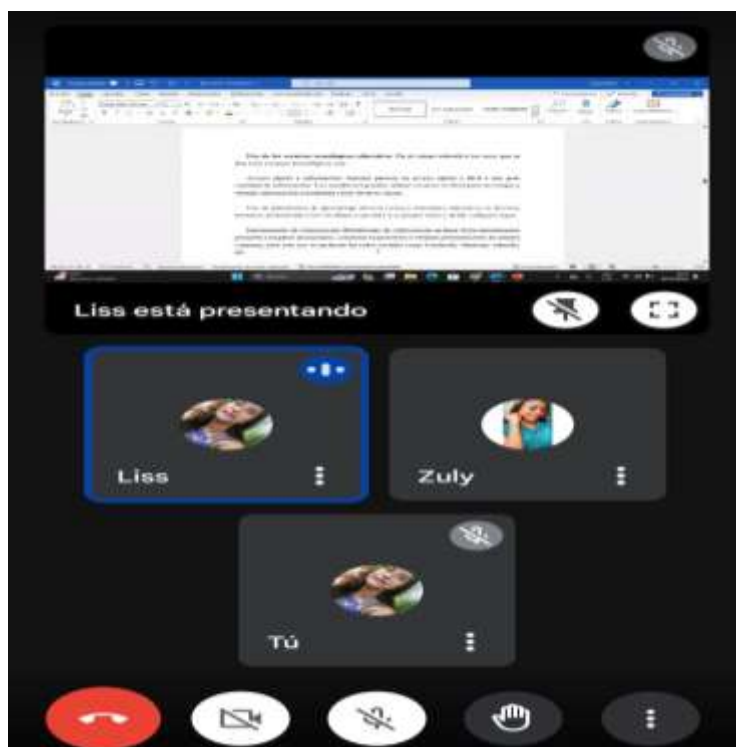


Foto 3. Elaboración de las preguntas para realizar las encuestas en línea

Anexo 2. Ficha de Observación.

FICHA DE OBSERVACIÓN				No. 1
Institución Educativa: Unidad Educativa “Teodoro Alvarado Garaicoa”				
Dirección: Cantón Alfredo Baquerizo Moreno				
Nombre de los Observadores: Jennifer Lissete Rios Lucas Zuly Jazmín Campos Mancilla				
Grupo a ser observado: Aula de Bachillerato				
Nivel educativo: Bachillerato				
Fecha: 08 de febrero del 2024			Hora: 8H00 a 12H00	
Objetivo: <i>Analizar el uso de S-learning por parte de estudiantes y docentes de bachillerato.</i>				
ESCALA	1. Siempre	2. A veces	3. Nunca	
ACCIONES Y ACTITUDES	GRADO DE VALORACIÓN			OBSERVACIONES DETALLADAS
	1	2	3	
1. El docente durante su jornada de clases hace uso de metodologías activas, innovadoras y participativas.				
2. Informa el docente a los estudiantes los objetivos que desea alcanzar en cada clase.				
3. ¿Usa el docente recursos tecnológicos y del internet durante sus clases?				
4. Durante la clase el docente hace uso de plataformas educativas virtuales				
5. ¿Hace uso el estudiante del computador, programas entre otros recursos tecnológicos, para resolver las tareas de clases?				
6. Tienen celulares inteligentes los estudiantes dentro del colegio				
7. ¿Están conectados los estudiantes al internet?				
8. ¿Los celulares de los estudiantes están conectados a la red de internet del establecimiento educativo?				
9. ¿El estudiante utiliza las redes sociales para compartir información, intercambiar opiniones que ayudan al aprendizaje en tu especialidad?				
10. Usa el docente las redes sociales para compartir a sus estudiantes contenidos de aprendizaje.				
Conclusiones.				